1990年5月1日発行(毎月1回1日発行)第9巻第5号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

MAY. 1990 5



マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!パソコンの楽しさを伝える雑誌

定価440円

アートの極致を表現できるコンピュータ

特集 ビデオゲーム基板大研究

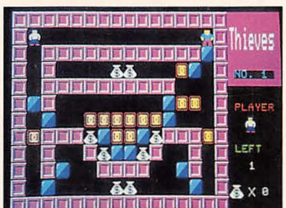
巻頭グラフ企画 体感から体験へ!

アーケード・ゲーム進化論

速報!!MSX用MIDIインターフェース登場!!

現行パソコン情報を網羅 誰にも打ち込める45本のプログラムを掲載






ファミリーコンピュータ
ツインファミコン
FM-7シリーズ
FM77シリーズ
FM77AVシリーズ
FM TOWNS
MSX/MSX2/MSX2+
MZ-1500
MZ-2500シリーズ
MZ-2861
PC-6001/PC-6001mkII
PC-6001mkIISR
PC-6601/PC-6601SR
PC-8001/PC-8001mkII
PC-8001mkIISR
PC-8801/PC-8801mkII
PC-8801mkIISR以降
PC-88VA/PC-88VA2
PC-88VA3
PC-9801/PC-9801E
PC-9801F/PC-9801M
PC-9801Vシリーズ
PC-9801Uシリーズ
PC-9801Lシリーズ
PC-98DO
PC-286
PC-286Vシリーズ
PC-286Uシリーズ
PC-286Lシリーズ
X1シリーズ
X1turboシリーズ
X68000
X68000ACEシリーズ
X68000PROシリーズ
X68000EXPERTシリーズ
PB-100/PB-110
PC-E500
PC Engine
メガドライブ
ゲームボーイ
LYNX
AMIGA
IBM-PC
Macintosh



21世紀を見つめた意欲作はあるか!!
'90 AOUショー出展ゲームのジャンル別レポート

スペシャル対談 堀井雄二vs山下 章
「ドラクエIV」AIシステムを分析する

ゲーム・ミュージック・スコア・コレクション
「アームド・F」

パソコン/海外パソコン/アーケード/ファミコン/PC Engine/メガドライブ/ゲームボーイ/LYNX/GAME MUSIC & VIDEOの新作・ヒット情報220作を満載

SHARP New-Life People



EXPERTシリーズ 本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-602C-BK(ブラック)・-GY(グレー) 標準価格356,000円(税別)
HDタイプCZ-612C-BK(ブラック) 標準価格466,000円(税別)

PROシリーズ 本体＋キーボード＋マウス
CZ-652C-GY(グレー)・-BK(ブラック) 標準価格298,000円(税別)
HDタイプCZ-662C-GY(グレー)・-BK(ブラック) 標準価格408,000円(税別)

●写真左はCZ-612C-BK＋CZ-612D-BK、写真右はCZ-652C-GY＋CZ-604D-GY

資料請求券
X68000
Bマガ
5係

夢のつづきを語ろう。



アーティスティックな側面にばかり気をとられていると、X68000の本質を見失ってしまうかも知れません。X68000が、もとよりホリゾンタルなマシンとしての不偏性を有していたことについて、異論をはさむ余地はないでしょう。あれだけ先鋭な仕事をこなしてきたこのマシンに普通の仕事がこなせないわけはないからです。いわば68000の潜在能力でしょうか。このCPUを決断した私たちは、当然「今」もそれにつづく未来をも照準に入れていました。とことん活かしきるには時間が必要です。そして、それがまた本当のユーザーインターフェイスとして結ばれてくるのです。汎用性といえばいささか平凡ですが、まさに真の意味での汎用性を謳えるマシンはそう多くないはずです。これまで圧倒的なご支持をいただいた感性豊かなユーザー、ソフトハウス、パブリッシャー、ハードベンダー各位の熱い視線が、ここにきてまた、X68000のソフト/ハード環境に新たな局面をひらこうとしています。

〈共通特長〉●さらに高い次元へと進化した処理機能とヒューマンインターフェイス、Human 68k ver 2.0、日本語フロントエンドプロセッサver2.0搭載●プロセッサの未来を先取りした68000搭載●テキスト、グラフィック、スプライトの3画面を独立させた独自のメモリアーキテクチャー●1024×1024ドット(最大表示エリア768×512ドット)、高品位な金属までも自然に表現しうる65,536色同時発色(512×512ドット時)の高解像度自然色グラフィックス●16×16ドットの緻密なキャラクタを駆使できるスプライト機能(水平32スプライト、1画面128スプライト、65,536色中16色)●リアルなサウンドシーンをクリエイトできるステレオFM音源に加え、サンプリング音源としてAD PCM搭載●オートロード、オートイジェクトメカ採用、インテリジェントな1Mバイトの5″FDD2基搭載●蓄積された多彩なジャンルのアプリケーションが利用できるX68000シリーズとソフトコンパチ。

〈EXPERTシリーズ〉●高密度実装を象徴するフォルム、マンハッタンシェイプ●新たな領域をひらく3Mバイトの大容量メモリを標準装備、メインメモリは標準で2Mバイト、最大12Mバイトまで拡張可能●40Mバイトハードディスク搭載(CZ-612C)*●マウス・トラックボール標準装備●日本語入力にスムーズに対応するASCII準拠フルキーボードを採用。

〈PROシリーズ〉●意表をつくボディコンストラクション、高度な実装技術に裏付けられた洗練と信頼性の新しいスタンダードフォルム●高度なシステム化への対応を考慮した4スロットの拡張I/0スロット標準装備●プロニーズに対応した大容量ファイル、40Mバイトハードディスク搭載(CZ-662C)*●2Mバイトの大容量メモリを標準装備●マウス標準装備●使いやすいワイドスケールのフルキーボード。

※CZ-602C、CZ-652Cには、本体内に内蔵できる増設用の40Mバイトハードディスクドライブ(CZ-64H標準価格120,000円税別・取付費別)をサポート。

X68000
PERSONAL WORKSTATION
EXPERT・PRO

選べる4タイプのディスプレイをサポート

15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm) CZ-602D-GY(グレー)・-BK(ブラック) 標準価格 99,800円 (チルトスタンド同梱・税別)
15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31mm) CZ-612D-GY(グレー)・-BK(ブラック) 標準価格119,800円 (チルトスタンド同梱・税別)
14型カラーディスプレイ (ドットピッチ0.31mm) CZ-603D-GY(グレー)・-BK(ブラック) 標準価格 84,800円 (チルトスタンド同梱・税別)
14型カラーディスプレイ (ドットピッチ0.31mm) CZ-604D-GY(グレー)・-BK(ブラック) 標準価格 94,800円(スピーカー2個/チルトスタンド同梱・税別)

(シャープ春の見・体・験フェア
X68000新製品登場!)

●会期:平成2年4月14日(土)13:00~19:00 15日(日)10:00~18:00
●会場:新宿NSビルB1F大イベントホール JR新宿駅西口徒歩8分
〈主催・問い合わせ先〉
シャープエレクトロニクス販売株式会社 首都圏統轄営業部パソコン営業部 TEL(03)266-8248

EXEリーダーズグッズ
プレゼント実施中

●いま、EXE会員よりご紹介のお客様がEXEショップでX68000シリーズを購入されますと、EXE会員にEXEリーダーズグッズをプレゼントします。詳しくはEXEショップにお問い合わせください。
●また、X68000シリーズをご購入のお客様は、ぜひEXEクラブにご入会ください。

本広告に掲載しております商品および役務の価格には消費税は含まれておりませんので、ご購入の際、消費税額をお支払い下さい。

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部〒545大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部〒162東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)


C&C Computers and Communications
お互いの得意なことを知っています。
P C F A

NEC

NECのパソコンの実力を100%発揮させるのは、やっぱりNECのディスプレイ。

ディスプレイ選びのポイントは、実力と相性です。高度な機能はもちろん、さらにパソコンとディスプレイが互いの実力を充分に発揮しあえる、そんな相性の良さが大切。No.1パソコンPCシリーズの実力に合わせて豊富にそろえたNECディスプレイのラインアップの中から、最適の1台をお選びください。

●スピーカ内蔵で楽しさ倍増のPC-KD862S。
新しく登場したPC-KD862Sは、アナログRGB入力専用で、縦方向のライン数を400ラインと200ラインに自動切り替えする高解像度ディスプレイ。また、本体の両側にスッキリと内蔵されたスピーカで、クリアなステレオサウンドが楽しめます。

NEW



PC-KD862S

14 14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 99,800円(税別)
- マルチシンク2モード(15.98kHz・24.83kHz)自動切り替え。
- 音声出力2.6W(1.3W+1.3W)スピーカ内蔵。
- 回転台付。

アナログRGB入力専用カラーディスプレイ標準機。



PC-KD854N

14 14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 84,800円(税別)
- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字は、2,000文字対応。
- NEWデザイン。
- 回転台付。

ドットピッチ0.31mmの高精細度タイプ。



PC-KD853N

14 14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 118,000円(税別)
- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字は、2,000文字対応。
- NEWデザイン。
- 回転台付。

スピーカ標準装備でリアルな音を実現。



PC-KD863S(W)

15 15型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 118,000円(税別)
- マルチシンク2モード(15.98kHz・24.83kHz)自動切り替え。
- 音声出力5.0W(2.5W+2.5W)の着脱式スピーカ。
- 回転台付。

MILY

(ディスプレイ)

PCエンジンゲーム機能を内蔵した高解像度ディスプレイ。



PC-KD863G

15 15型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 138,000円(税別)
- マルチシンク2モード(15.98kHz・24.83kHz)自動切り替え。
- 専用回転台付。

©SEGA 1988 ©NEC Avenue 1989
※画面はハメコミ合成です。

アナログRGB入力専用タイプの高解像度ディスプレイ。



PC-KD861

14 14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 138,000円(税別)
- マルチシンク2モード(15.98kHz・24.83kHz)自動切り替え。
- 表示文字は2,000文字対応。
- 回転台付。

2モード自動切り替えの高精度モノクロディスプレイ。



PC-MD751

14 14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格 49,800円(税別)
- マルチシンク2モード(15.98kHz・24.83kHz)自動切り替え。
- 2,000文字対応。
- 接続ケーブル添付。

ディスプレイ	画面	型名	解像度(ドットピッチ)または表示色	ディスプレイ添付ケーブル	PC-8801FE2/MC	PC-98DO/98LT■1	PC-9801LV/LX/LS■2	PC-9801EX/ES/RX/RS/RA
カラーディスプレイ	14インチ	PC-KD862S	0.39mm(マルチシンク2モード)	専用ケーブル	○	○	○	○
		PC-KD853N	0.31mm(専用高解像度)	専用ケーブル	○	○	○	○
		PC-KD854N	0.39mm(専用高解像度)	専用ケーブル	○	○	○	○
		PC-KD861	0.31mm(マルチシンク2モード)	PC-CA402	○	○	○	○
	15インチ	PC-KD863G	0.39mm(マルチシンク2モード)	PC-CA402	○	○	○	○
モノクロディスプレイ	14インチ	PC-MD751	ホワイト(専用高解像度)	専用ケーブル	×	○	×	○

○…接続できます。　×…接続できません。

■1：接続する際はCRTアダプタPC-98LT-02(別売)が必要です。
カラーディスプレイとの接続時は単色表示となります。
■2：PC-9801LV/LX/LSの上にCRTディスプレイをのせる場合、CRT置き台PC-9801LV-16(別売)が必要です。

※本広告に掲載の全商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

14 ■画面サイズ(単位：インチ)
お好きなサイズを目的に合わせて選択できます。

RGB ■RGB入力端子
R(赤)、G(緑)、B(青)の原色信号を、直接入力するための端子です。

0.31 ■ドットピッチ(単位：mm)
数字が小さくなるほど、細部まではっきりと表現。

■回転台
視線に合った位置を上下左右に調節できます。

■ビデオボード/ビデオアートボード対応
グラフィックやビデオの映像が表示できます。

■サウンド機能
ステレオサウンドを再生可能にするスピーカ標準装備。

PC ■PCエンジン内蔵
続々と登場する多彩なソフトが楽しめます。

日本電気グループ

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉NECパソコンインフォメーションセンター　受付時間…9:00〜17:00
月曜日〜金曜日(祝日を除く)　東京03(452)8000　大阪06(943)9800



NEC
PC Engine
震撼無限大!
炸裂!コア・マシン。
HE system
PC Engine
CORE GRAFX
NEW
PCエンジンコアグラフィックス
標準価格24,800円(税別)
●コア構想対応ハードとして生み出されたニューPCエンジン。
●フェイスデザインとボディカラーもブラックに一新。
●連射機能付ターボパッドを標準装備。
●AVステレオ出力端子を標準装備。
※RF出力はオプション(PI-AN3)標準価格4,980円(税別)
これが核だ!
CORE
マニアに向けて高性能
PCエンジンがさらに身近に!
SHUTTLE PC Engine
NEW
PCエンジンシャトル
標準価格18,800円(税別)
●ジェット機スタイルのかっこいいデザイン。
●連射機能付ターボパッド標準装備。
●AVステレオ出力端子を標準装備。
※CD-ROM²・プリントブースター等とは接続できません。
※RF出力はオプション(PI-AN3)標準価格4,980円(税別)
PC Engine
SUPER GRAFX
NEW
PCエンジンスーパーグラフィックス
標準価格39,800円(税別)
●グラフィック機能が強化され、背景画面がナント2面に!!
●スプライトも従来の倍の数になり、キャラクターのちらつきなどをなくします。
●RAM倍増で能力アップ。RPGやシュミレーションゲームに大きな味方。
●入出力端子を新装備。パワーコンソールを接続して楽しさ拡大。
●AVステレオ出力端子も標準装備されています。
※RF出力はオプション(PI-AN3)標準価格4,980円(税別)
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社



面白いほど キミのテクニックにみがきがかかる

Intelligent Interface For JOYSTICK





JOY CARD 連射式ジョイカード スティック付



β-98 MARK II ……………… ¥9,800(税別)

〔対応機種〕
PC-9801シリーズ、PC-286シリーズ
(両シリーズともラップトップタイプ不可)

〔特長〕
- ジョイステック、ジョイカードのすべてのトリガーに、PC-9801シリーズのキーボード上のあらゆるキーをプログラマブルで対応可能。(もちろんファンクションキーもOKです。)
- CRT上の対話形式による簡単なプログラミング方式採用。
- 2パターンのプログラム登録が可能。
- プログラミング時に4方向／8方向の指定が可能。
- 他の製品には不可能な、8方向のプログラムも可能。
- プログラミング作業なしでも遊べるAUTOモードで2パターン内蔵。
- チャタリング防止機能付。
- 連射式タイプはもちろんほとんどのMSX仕様ジョイスティック、ジョイカードに接続可能。

β-88 MARK III ……………… ¥9,800(税別)

〔対応機種〕
PC-8801FH／FA／FE／MH／MAシリーズ

〔特長〕
- ジョイスティック、ジョイカードのすべてのトリガーに、PC-8801シリーズのキーボード上のほとんどのキーをプログラマブルで対応可能。※「挿入(INS)キー」のみのプログラム不可。
- CRT上の対話形式による簡単なプログラミング方式採用。
- プログラミング時に4方向／8方向の指定が可能。
- プログラミング作業なしでも遊べるAUTOモード内蔵。
- チャタリング防止機能付。
- 連射式タイプはもちろんほとんどのMSX仕様ジョイスティック、ジョイカードに接続可能。

TN-J1 ……………… ¥1,800(税別)

〔対応機種〕
MSX、MSX2、X68000、FM-77AV等

〔特長〕
- 連射式でLOW／HIGHの2スピードに切替えできます。
  LOWスピード（トリガー連発8回／秒）
  HIGHスピード（トリガー連発16回／秒）
- NOMALはトリガー単発です。
- トリガー(1)はスペースキーに、トリガー(2)はリターンキーに対応。
- 方向用トリガーをスティックタイプで使用できるスティック付。

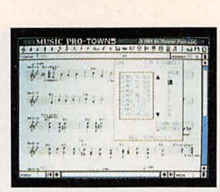
※MSX、MSX2は㈱アスキーの商標です。

Needs 東京ニーズ株式会社

本社 〒110 東京都台東区上野5-3-13 第一イスギビル TEL 03-832-3801㈹ FAX 03-836-2243
大阪営業所 〒532 大阪市淀川区宮原4-4-64 新大阪千代田ビル TEL 06-391-7053㈹ FAX 06-391-7063
名古屋営業所 〒460 名古屋市中区大須4-11-50 カミヤビル7F TEL052-263-4811㈹ FAX052-263-4825

※表示価格には消費税は含まれておりません。尚、仕様・デザイン・価格などは予告なしに変更することがあります。

人間には やりたいことが、いっぱいある。 だから、マルチメディア。



標準価格:19,800円(税別)
提供会社:(有)ミュージカル・プラン

PCM音源8声にFM音源6声。
マルチメディアで、ミュージックしたくなる。
ただ聴くだけの音楽じゃ、もの足りない。自分だけのオリジナルサウンドだって創造したい。マルチメディアなら、ミュージックシーンの強力なパートナーになる。「MUSIC PRO-TOWNS」は、FMTOWNS の内蔵音源(PCM8声/FM6声)をフルに活用できる作曲・編曲ツール。



標準価格:45,000円(税別)
提供会社:日本マイコン販売(株)

32,000色同時発色や640×480ドット表示。
マルチメディアで、アートしたくなる。
誰も見たことがないようなイメージを、あらゆる色を使いこなして、思いっきり表現してみたい。マルチメディアのアートワークは、どんなにナイーブな感性もカタチにする。たとえば、「おっとアニメ君」。FMTOWNS上で描いた鮮やかな画像を、音と同時に自在に動かすことができるソフトだ。



標準価格:各14,000円(税別)
提供会社:(株)CSK総合研究所

ビジュアルで、学ぶ。サウンドで、覚える。
マルチメディアで、勉強したくなる。
紙と鉛筆と参考書だけじゃ、もうガマンできない。勉強も、目や耳をフルに使って楽しみたい。マルチメディアは成績アップにだって、役に立つ。「丸暗記英単語(中学1・2・3年生)」なら、覚えた単語や苦手な単語をパソコンが自動的にチェックしてくれるから、能率もどんどん上がっていく。

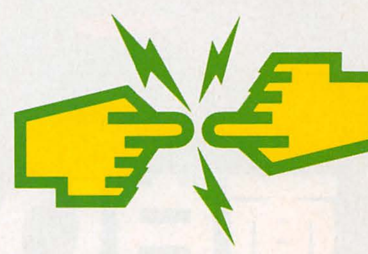


火曜日は、お勉強。



標準価格:6,800円(税別)
提供会社:富士通(株)

もうひとつの世界、「富士通Habitat」。
マルチメディアで、通信したくなる。
文字だけのパソコン通信から、絵や音が作る「世界」を持ったパソコン通信へ。マルチメディアは、通信をさらに高度なカタチへと進化させた。「富士通Habitat」は、これまでのビジュアル通信の枠組みを超えたひろがりを持つオンライン・マルチプレーヤーゲーム。パソコンの中のキャラクターがあなたの分身となって、不思議な世界で様々な体験をしていける。



水曜日は、通信。



標準価格:フロッピィディスク用 55,000円(税別)
ハードディスク用 58,000円(税別)
提供会社:富士通(株)

本格ワープロソフトから、MS-DOS™ソフトまで。
マルチメディアで、ビジネスしたくなる。
CD-ROMの大容量データベースを利用することで、膨大な情報を手に入れることができる。マルチメディアはビジネスにも、その力量を発揮する。FMTOWNSを高性能ワープロに変える「FM-OASYS V1.0」。専用ワープロ「OASYS」の機能を受け継いで、登場。①CD-ROM辞書検索②超高速複文節変換③多彩な文字フォントの標準添付など、充実の機能。MS-DOS™ソフトも900種を超えるラインアップだ。



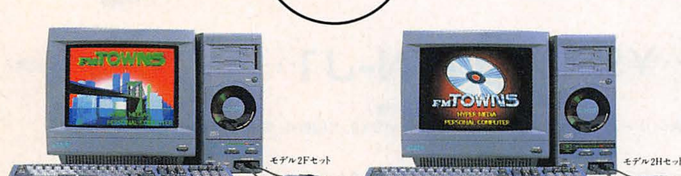
木曜日は、ビジネス。

'90年代は
マルチメディア時代



標準価格:14,800円(税別)
提供会社:(株)ミサワホーム総合研究所

高性能が、おいしいメニューをサポート。
マルチメディアで、クッキングしたくなる。
好きなことには、とことんこだわりたい。楽しいことで、毎日の暮らしを深めていきたい。マルチメディアは様々なホビーにも腕をふるう。料理が好きな人には、「おしゃれクッキング」。作り方、材料、コツ、カロリーなど豊かな検索バリエーションで、800種以上の料理を網羅。

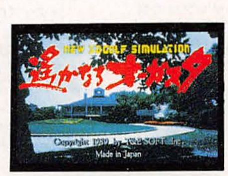


モデル2Fセット
モデル2Hセット

〈フロッピィディスクタイプ〉
●モデル1F 本体標準価格¥318,000(税別)(3.5インチFDD1基、メインメモリ1MB)
●モデル2F 本体標準価格¥378,000(税別)(3.5インチFDD2基、メインメモリ2MB)

※本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。

〈ハードディスク内蔵タイプ〉
●モデル1H 本体標準価格¥458,000(税別)
(3.5インチFDD2基、ハードディスク20MB内蔵、メインメモリ1MB)
●モデル2H 本体標準価格¥548,000(税別)
(3.5インチFDD2基、ハードディスク40MB内蔵、メインメモリ2MB)



標準価格:12,800円(税別)
提供会社:(株)ティーアンドイーソフト

ビジュアルも、サウンドも、ケタはずれ。
マルチメディアで、ゲームしたくなる。
カラフルな画面で、臨場感あふれるサウンドエフェクトで、ゲームは楽しみたい。マルチメディアが生みだすゲームの世界は、ひと味もふた味も違う。「遙かなるオーガスタ」は、オーガスタの詳細設計図を基に、その素晴らしいコースを可能な限り忠実にシミュレート。

富士通のパソコン
FMTOWNS

本広告に掲載の商品について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関する消耗品等および役務について、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。※MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。※富士通Habitat 'Based on Lucasfilm Technology'

お問い合わせ電話窓口 〔お問い合わせ時間〕10:00AM〜6:00PM 月〜土〔祝日を除く〕 FMTOWNSインフォメーションサービス (03)5690-0032/ ●札幌(011)222-5476 ●仙台(022)267-5250
●東京(03)646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032

日曜日は、ミュージック。

月曜日は、アート。

もっと、いろんな自分に出会いたい。もっと、いろんな可能性にチャレンジしてみたい。どんなにワガママな夢も、よくばりな思いも、かなえられたら。そのために、形、色、動き、音が一体となって、人間とのより深いインタフェースを実現。それが、マルチメディア。

FM TOWNSは、あなたを新しい世界につれて行ってくれる。

金曜日は、クッキング。

土曜日は、ゲーム。

FUJITSU



宮沢りえ

夢をかたちに 信頼と創造の 富士通

●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334
●広島(082)211-1759 ●高松(0878)51-8125 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248

ゴールデンウィークはコンピューター

※表示価格に消費税は含まれておりません。

通信販売部 受注専用ダイヤル
0120-377-999

商品についてのお問い合わせは各店、又は通信販売部 (03)251-9911へ

ツクモ7号店2Fはゲームソフトの宝島!!
常時在庫3千本! 2割引きより大特価放出中!!

家族で使おう! 休日おすすめコンピュータ & Set!

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801MA2
定価¥168,000
限定品9台 49% OFF
注番 BM501
ツクモ特価 ¥84,800
(消費税別途¥2,544)
※写真のモニターは別売です。

PC-8800シリーズ PC-8801MA2セット
- PC-8801MA2 ………… ¥168,000
- CM-1472 ………… ¥84,800
  (14インチDP0.31mm回転台付)
- MD-2HD(テフロン加工ディスケット) 10枚 ………… サービス

合計定価¥252,800
ツクモ特価 ¥128,000 (消費税別途¥3,840)
クレジット例(18回払・税込)
初回¥9,023+月々¥8,000×17回
注番 BM502

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801MC model 2

PC-8800シリーズ PC-8801MC セット
- PC-8801MC model-2 ………… ¥199,000
- CM-1472 ………… ¥84,800
  (14インチDP0.31mm回転台付)
- MD-2HD(テフロン加工ディスケット) 10枚 ………… サービス

合計定価¥283,800
ツクモ特価 ¥193,000 (消費税別途¥5,790)
クレジット例(24回払・税込)
初回¥10,420+月々¥9,400×23回
注番 BM503

PC-9801RX21 セット
注番 BM504
- PC-9801RX21 ………… ¥338,000
- CM-1472 ………… ¥84,800
  (14インチDP0.31mm回転台付)
- マウス(200カウント) ………… ¥5,800
- MD-2HD(テフロン加工ディスケット) 10枚 ………… サービス

合計定価¥428,600
ツクモ特価 ¥275,000 (消費税別途¥8,250)
クレジット例(24回払・税込)
初回¥14,705+月々¥13,400×23回

PC-286VF STD セット
注番 BM505
- PC-286VF-STD ………… ¥298,000
- CM-1472 ………… ¥84,800
  (14インチDP0.31mm回転台付)
- マウス(200カウント) ………… ¥5,800
- MD-2HD(テフロン加工ディスケット) 10枚 ………… サービス

合計定価¥388,600
ツクモ特価 ¥210,000 (消費税別途¥6,300)
クレジット例(24回払・税込)
初回¥11,982+月々¥10,200×23回

X68用人気ソフト
1. ダンジョンマスター
2. サンダーブレード
3. アークスII
4. テトリス
5. バブルボブル

大特価販売中!!
※本体と一緒に購入の方は更にプライスダウン!!

シャープのプリンター
CZ-8PC3
定価¥65,800
カラー熱転写プリンター(カラー、ブラックのみ)
ツクモ特価 ¥?9,800

CZ-8PC4
定価¥99,800
カラー漢字48ドット熱転写プリンター(カラー、ブラックとグレー)
ツクモ特価 販売中!!

ポケコン PC-E500 PJ
定価¥28,800
ゲームソフト(ヘビィメタルミニ)内蔵
限定特価 ¥24,800
(カラー:ブルー)
限定モデル

CZ-8NJ2
定価¥23,800
インテリジェントコントローラー
特価販売中!!

X68000
ニューセンター店 N・C店 担当 福地 / 7号店 担当 荒井

大人気! X68000激安セット
X68000のPRO SHOP ツクモ

X68000 EXPERTII / EXPERT 新製品
CZ-603C 定価¥338,000
CZ-613C 定価¥448,000
ツクモ特価販売中!

It's NEW

X68000 PROII / PRO 新製品
CZ-653C 定価¥285,000
CZ-663C 定価¥395,000
ツクモ特価販売中!

CZ-623Cスーパー-HD 定価¥498,000 予約受付中!

旧製品はさらにプライスダウンで奉仕中!

メインRAM2MB、Human68K V2.0採用
CZ-602C ………… 定価¥356,000
CZ-612C ………… 定価¥466,000

拡張IOポート 4スロット
CZ-652C ………… 定価¥298,000
CZ-662C ………… 定価¥408,000
※CZ-662Cは40MBハードディスク内蔵

X68000シリーズ増設メモリーボード 新製品
- IOデータ PIO-6BE1-A 定価¥25,000 ………… 特価 ¥21,500 注番 BM506
  (ACE & PROシリーズ内蔵用1MB)
- IOデータ PIO-6BE2-2M (2MB)定価¥50,000 特価 ¥42,500 注番 BM507
- IOデータ PIO-6BE4-4M (2MB)定価¥88,000 特価 ¥74,500 注番 BM508

※2Mと4Mは全シリーズ対応、拡張スロット用

画質とゲームの迫力がスゴイ! MSXシリーズ

今、ツクモでMSX2、又はMSX2+を買うと…! JOYメカ + マウス + ディスケット5枚 が付いてくる!!

台数限定 ツクモ特選 MSX2セット
55% OFF
- FS-A1FM(モデム内蔵/3.5インチFDD搭載) ………… ¥84,800
- 24ドット熱転写プリンター(ワープロソフト付) ………… ¥49,800

合計定価¥134,600
注番 BM509
限定特価 ¥59,800 (消費税別途¥1,794)

MSX2+セット

ソニーMSX2+ F1 XV 定価¥69,800
ツクモ特価 注番 BM510
¥62,000 (消費税別途¥1,860)
(12回払例・消費税込)初回¥6,268+月々¥5,700×11回

パナソニックMSX2+ A1WSX 定価¥69,800
ツクモ特価 注番 BM511
¥62,000 (消費税別途¥1,860)
(10回払例・消費税込) 初回¥7,130+月々¥6,800×9回

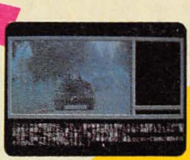
※クレジット例は3/31現在の金利手数料で計算されておりますので金利が変った場合、クレジットの金額が変わりますが御了承下さい。

~い声に応えて、

大特集。



ジェミニウイング
X68000対応
販売価格　￥7,251
買取り価格　￥3,000



情報将校
PC-98対応
販売価格　￥12,195
買取り価格　￥3,000



谷川浩司の将棋指南3
PC-98対応
販売価格　￥6,829
買取り価格　￥1,500



ドラゴン・ナイト
PC-98,88,MSX2対応
販売価格　￥5,603
買取り価格　￥2,500



HALゲームコレクション1,2
MSX2対応
販売価格　￥3,131
買取り価格　￥300



ポピュラス
PC-98,X68000対応
販売価格　￥8,075
買取り価格　￥3,000



ワンダラーズ・フロム・イース
X68000対応
販売価格　￥7,169
買取り価格　￥3,000

すでに出ているソフト

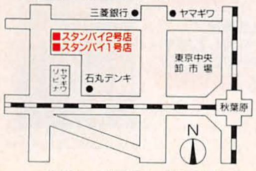
ソフト名	対応機種	定価	販売価格(税込み)	買取り価格	ソフト名	対応機種	定価	販売価格(税込み)	買取り価格
アークスII	PC 98、88、MSX2、X68000	￥ 8.800	￥ 7.251	￥ 2.000	ソーサリアン　ユーティリティー	PC 98、88、88VA	￥ 3.800	￥ 3.131	￥ 500
アソコの幸福	PC 98	￥ 12.800	￥ 10.547	￥ 2.500	太平洋の嵐デラックス	PC 98、88VA、X68000	￥ 14.800	￥ 12.195	￥ 3.000
アフターバーナー	X68000	￥ 9.200	￥ 7.581	￥ 2.800	ダークレイス	PC-98	￥ 9.600	￥ 7.910	￥ 2.800
アレスタII	MSX2	￥ 6.800	￥ 5.603	￥ 2.000	大戦略II	PC-98	￥ 9.800	￥ 8.075	￥ 2.500
アンテッド・ライン	MSX2	￥ 6.800	￥ 5.603	￥ 2.000	ダンジョン・マスター	PC-98、X68000	￥ 9.800	￥ 8.580	￥ 3.500
維新の嵐	PC-98	￥ 9.800	￥ 8.075	￥ 2.500	提督の決断	PC-98	￥ 14.800	￥ 12.195	￥ 4.000
維新の嵐	PC 88、88VA、MSX2(D)	￥ 9.800	￥ 8.075	￥ 2.000	提督の決断	PC-88VA	￥ 14.800	￥ 12.195	￥ 2.800
維新の嵐	MSX2(R)	￥ 11.800	￥ 9.723	￥ 2.300	テトリス	PC-98、88、MSX2、X68000	￥ 6.800	￥ 5.603	￥ 2.000
ヴァリスII	X68000	￥ 9.800	￥ 8.075	￥ 2.500	天下統一	PC-98	￥ 9.800	￥ 8.075	￥ 3.000
ヴァリスII	PC 98、88、MSX2	￥ 8.800	￥ 7.251	￥ 2.000	ディスクステーションシリーズ	MSX2	￥ 1.940	￥ 1.599	￥ 300
エアー・コンバット	PC-98	￥ 8.800	￥ 7.251	￥ 3.000	DD倶楽部	MSX2	￥ 9.800	￥ 8.075	￥ 2.500
A-JAX	X68000	￥ 8.800	￥ 7.251	￥ 2.000	デュエル	PC-88	￥ 8.700	￥ 7.169	￥ 2.500
A列車で行こうII	PC-98、X68000	￥ 12.800	￥ 10.547	￥ 3.000	電脳学園1～3	PC-98.88	￥ 8.800	￥ 7.251	￥ 2.500
エメラルド・ドラゴン	PC-98	￥ 9.800	￥ 8.075	￥ 3.200	ドラゴン・スレイヤーIV	PC-88	￥ 8.700	￥ 7.169	￥ 2.800
エメラルド・ドラゴン	PC-88	￥ 8.800	￥ 7.251	￥ 2.500	ドラゴン・ナイト	PC-98、88、MSX2	￥ 6.800	￥ 5.603	￥ 2.500
怨霊戦記	PC-98、88、MSX2	￥ 9.800	￥ 8.075	￥ 2.500	ナイト・アームズ	X68000	￥ 9.700	￥ 7.993	￥ 3.000
カオス・エンジェルス	PC-98	￥ 7.800	￥ 6.427	￥ 3.000	信長の野望・戦国群雄伝	PC-98、X68000	￥ 9.800	￥ 8.075	￥ 3.000
カオス・エンジェルス	PC 88、MSX2	￥ 7.800	￥ 6.427	￥ 3.000	信長の野望・戦国群雄伝	PC-88、88VA、MSX2(D)	￥ 9.800	￥ 8.075	￥ 2.500
神の聖都	PC-98、88、MSX2	￥ 9.800	￥ 8.075	￥ 2.000	信長の野望・戦国群雄伝	MSX2(R)	￥ 11.800	￥ 9.723	￥ 2.800
ガンシップ	PC-98	￥ 11.800	￥ 9.723	￥ 3.000	遥かなるオーガスタ	PC-98	￥ 12.800	￥ 10.547	￥ 3.800
ガンシップ	MSX2	￥ 9.800	￥ 8.075	￥ 2.000	パワフルまあじゃん2	PC-98、88、MSX2、X68000	￥ 7.800	￥ 6.427	￥ 2.000
きゃんきゃんバニー	PC 98、88	￥ 5.800	￥ 4.779	￥ 2.000	バドルチェス	X68000	￥ 9.800	￥ 8.580	￥ 3.000
キャンペーン版・大戦略II	PC-98	￥ 9.800	￥ 8.075	￥ 3.000	ファーサイド・ムーン	PC-98	￥ 9.500	￥ 7.828	￥ 3.000
キャンペーン版・大戦略II	PC-88	￥ 8.800	￥ 7.251	￥ 2.500	ファスト・クィーン	PC-98、88VA、X68000	￥ 8.800	￥ 7.251	￥ 2.500
銀河英雄伝説プラスセット	PC 98、88、MSX2	￥ 11.600	￥ 9.558	￥ 3.000	ファイナル・ファンタジー	MSX2	￥ 7.800	￥ 6.427	￥ 2.000
黒衣の貴公子	PC-88、MSX2	￥ 8.800	￥ 7.251	￥ 2.500	ファイヤーホーク	PC-88、MSX2	￥ 7.800	￥ 6.427	￥ 2.000
激突ペナントレース2	MSX2	￥ 6.300	￥ 5.191	￥ 2.000	ファミリースタジアム	MSX2	￥ 7.800	￥ 6.427	￥ 2.000
殺しのドレス2	PC-98、88	￥ 6.800	￥ 5.603	￥ 2.000	ファンタジーゾーン	X68000	￥ 7.800	￥ 6.427	￥ 2.500
サーク	PC-98、88、MSX2	￥ 8.800	￥ 7.251	￥ 1.800	フォクシー	PC-98	￥ 6.800	￥ 5.603	￥ 2.500
サバッシュ	PC-98、X68000	￥ 8.800	￥ 7.251	￥ 2.000	フラッピーII	X68000	￥ 8.800	￥ 7.251	￥ 2.000
サバッシュ	PC-88	￥ 7.800	￥ 6.427	￥ 2.000	ブライ・上巻	PC-98、88	￥ 8.800	￥ 7.251	￥ 3.000
三国志II	PC-98、88	￥ 14.800	￥ 12.195	￥ 4.000	ブルトン・レイ	PC-98	￥ 8.800	￥ 7.251	￥ 3.000
38万キロの虚空	PC-98、X68000	￥ 9.800	￥ 8.075	￥ 2.000	ポッキー	PC-98、88	￥ 7.800	￥ 6.427	￥ 2.500
サンダーフォースII	X68000	￥ 9.800	￥ 8.075	￥ 2.500	ポッキー	MSX2	￥ 6.800	￥ 5.603	￥ 2.000
斬(アナログ版)	PC-98、X68000	￥ 9.800	￥ 8.075	￥ 3.000	ボスコニアン	X68000	￥ 6.800	￥ 5.603	￥ 2.000
斬・シナリオ1、2	PC-98、X68000	￥ 4.200	￥ 3.461	￥ 800	マスター・オブ・モンスターズ	PC-98	￥ 8.800	￥ 7.251	￥ 2.500
上海II	PC-98、MSX2、X68000	￥ 6.800	￥ 5.603	￥ 2.000	夢幻の心臓III	PC-88	￥ 9.700	￥ 7.993	￥ 2.500
シュバルツシルトII	PC-98、88	￥ 9.800	￥ 8.075	￥ 2.000	メタルサイト	X68000	￥ 8.800	￥ 7.251	￥ 3.000
シンセサウルス Ver2.0	MSX2	￥ 7.800	￥ 6.427	￥ 2.000	モトス	X68000	￥ 7.800	￥ 6.427	￥ 2.500
ジェノサイド	X68000	￥ 8.800	￥ 7.251	￥ 2.800	やじうまペナントレース	X68000	￥ 7.800	￥ 6.829	￥ 2.000
水滸伝	PC 98、X68000	￥ 9.800	￥ 8.075	￥ 2.500	リップスティックアドベンチャー2	PC-98、88	￥ 6.800	￥ 5.603	￥ 2.000
水滸伝	PC-88、88VA、MSX2(D)	￥ 9.800	￥ 8.075	￥ 1.500	レナム	X68000	￥ 9.800	￥ 8.075	￥ 2.500
水滸伝	MSX2(R)	￥ 11.800	￥ 9.723	￥ 1.800	レナム	MSX2	￥ 8.800	￥ 7.251	￥ 2.000
スーパー大戦略	PC 98、MSX2、X68000	￥ 8.800	￥ 7.251	￥ 2.500	ローグ・アライアンス	PC-98、X68000	￥ 9.800	￥ 8.075	￥ 2.800
スーパー大戦略	PC-88	￥ 8.000	￥ 6.592	￥ 1.000	ローグ・アライアンス	PC-88、88VA、MSX2	￥ 9.800	￥ 8.075	￥ 1.500
スペース・マンボウ	MSX2	￥ 6.800	￥ 5.603	￥ 2.500	ロードス島戦記	PC-98、88VA	￥ 9.800	￥ 8.075	￥ 3.000
セーラー服戦士フェリス	PC-98	￥ 6.800	￥ 5.603	￥ 2.000	ロードス島戦記・福神漬	PC-98	￥ 3.800	￥ 3.131	￥ 500
倉庫番パーフェクト	PC-98、88、MSX2、X68000	￥ 6.800	￥ 5.603	￥ 2.000	ワンダラーズ・フロム・イース	PC-88、MSX2	￥ 8.700	￥ 7.169	￥ 2.000
ソーサリアン	PC-98、88、88VA	￥ 9.800	￥ 8.075	￥ 2.500	ワンダラーズ・フロム・イース	PC-98	￥ 8.700	￥ 7.169	￥ 2.500
ソーサリアン シナリオ1~3	PC-98、88、88VA	￥ 3.800	￥ 3.131	￥ 500					

買取りの場合

1. PC-98、PC-88、X68000、MSX2、X1ターボ、FMタウンズ対応のオリジナルディスク版に限ります。
2. マニュアル・箱が無い場合、又箱等が汚ない場合は買取りできません。
3. 送金は現金書留にて。手数料500円は買取り金額より差し引きいたします。
4. この表に掲載されていないソフト(特にPC98X68000版)でも高額にて買取りいたしますので、お気軽にお問合せ下さい。

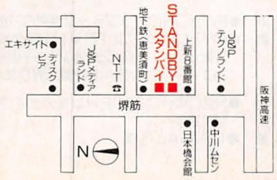
直接、ご来店のお客様はこちらへ

TOKYO スタンバイ



☎03-258-8955
(1号店・2号店共通)

OSAKA スタンバイ



☎06-641-1971

キリトリ

ゲームソフト買取り注文書

ソフトと注文書は一緒にお送り下さい。

氏名　　　　　　　　　　　　㊞　年齢

保護者名　　　　　　　　　　　　㊞

住所　　　　　　　　　　TEL

ソフト名

マイコンソフト

オーディオ・ミキシング・ケーブル

オーディオ・ミキシング・ケーブルは，MIDI楽器とパソコン内蔵音源の出力をミックスして，さらにグレードの高い音を手軽に楽しんでいただくものです。
ステレオ・ミニプラグとステレオ標準プラグの二系統を，ステレオ・ミニ・ジャック１系統にまとめることができるので，MIDI楽器の音とX68000の内蔵音源の音を簡単にミックスしてヘッドフォンやステレオなどで聞くことができます。



使用法
① ステレオ・ミニプラグをX68000前面のヘッドフォン端子に接続します。
② ステレオ標準プラグをMIDI楽器の〝PHONES〟などのアウトプット端子に接続します。
③ ステレオ・ミニジャックにヘッドフォンまたは，ステレオ等への出力プラグを接続します。

当社ソフトをご利用の場合は，〝MUSIC CONFIGURATION〟の〝BALANCE TEST〟などを選択して，MIDI楽器と内蔵音源の音量バランスが適正になるように調節して下さい。

標準価格1,300円（税抜き）（送料175円）

MIDIボード 純正コンパチブル

標準価格19,800円（税抜き）（送料360円）

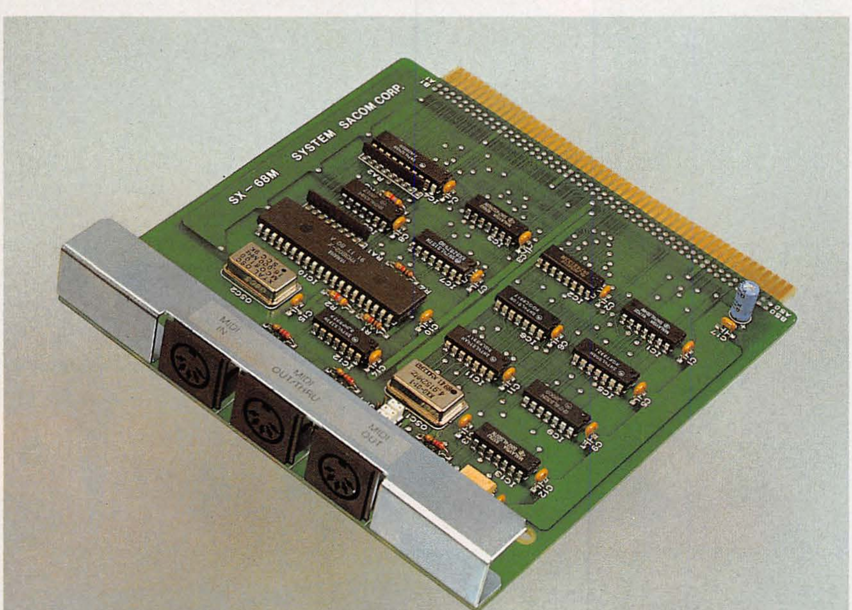
システムサコム製「SX-68M」は純製品との互換性を保ちつつさらに，お求めやすい低価格におさえた，X68000シリーズ専用MIDIインターフェースボードです。
特徴としては，ボード本体にMIDI規格のDINコネクターを直接装着することによって，中間に変換ケーブルを使用する必要がなくなりました。また，クロック部に安定度の高いオシレーターを採用することにより，さらに信頼度の高いものとなっております。もちろん，従来のMIDIボードをサポートするソフトウェアはそのままお使いになれます。「SX-68M」で，あなたもすばらしいMIDIの世界を体験して下さい。

＊本ボードは，TAPE SYNC.端子を装備していないため，その機能をサポートするソフトは，ご使用いただけません。また，本ボードは，2枚同時装備ができませんので，ご注意ください。

MIDI対応ソフト例
★電波新聞社『モトス』7,800円（税抜き）
★システムサコム『38万キロの虚空』9,800円（税抜き）
『メタルサイト』8,800円（税抜き）
★シャープ『スーパーハングオン』8,800円（税抜き）
『サンダーブレード』9,500円（税抜き）
★ボーステック『銀河英雄伝説』8,800円（税抜き）

MIDI楽器例
★MT-32，CM-32L，CM-64（ローランド）
★M-1（コルグ）

●MIDIインターフェースボード「SX-68M」は，電波新聞社でもお取扱いいたします。



SX-68M仕様		
品名	MIDIインターフェースボード	
規格	MIDI規格 1.0準拠	
コントロールLSI	日本楽器（YAMAHA） YM3802	
MIDI端子		MIDI OUT 2端子 / MIDI IN 1端子
ジャンパーSWにより切替		MIDI OUT 1端子 / MIDI THRU 1端子 / MIDI IN 1端子
電源	＋5V 170mA（本体より供給）	
外形寸法	150mm（W）×167mm（D）×23mm（H）	
重量	約160g	

開発・製造元
株式会社 システムサコム 03(635)5145

電波新聞社，本社，支局もしくはパソコンショップでお買い求め下さい。通信販売も行なっております。

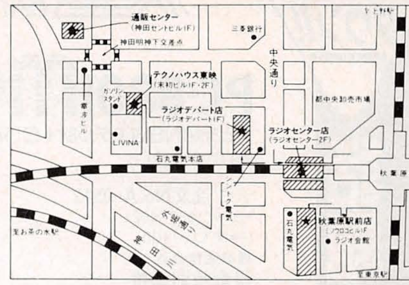
マイコンソフト 電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 03(445)6111

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

進入学セール!! お安くします

安いけど全部新品だョ!!

安さ・サービス・丁寧…………秋葉原の東映無線



超低金利クレジット

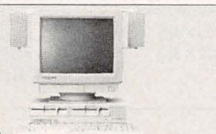
本広告に掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりません。

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	1.5	2	3	4.5	4.5	7.5	9	9.5	13	17	22

通販センター 通信販売・クレジット | TEL:03-256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。

※三菱銀行 秋葉原支店(当)9008599 東映無線(株) 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F



注番B05-01 PC-8801MA2 ➡売切御免
+FMTV-154+21P↔15Pカラーケーブル
(富士通、15型パソコンTV、音声多重、リモコン付、TVも見れる!!、0.39mmドットピッチ)
+21P↔15Pカラーケーブル
¥307,800➡ 53%OFF ¥145,000

注番B05-02 PC-8801MA2 ➡売切御免
+CMT-147H(W)
+PC-KD854N(NEC、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥252,800➡ 45%OFF ¥138,000



注番B05-03
PC-9801N
+M-1024II P/X(ブラザー、10"ドットインパクト漢字プリンター、ハガキ印字可)
+PF50(ピンフィーダ)
+PC-9801N-19(NEC、プリンターケーブル)
¥359,800➡ 32%OFF ¥243,000



注番B05-04
PC-9801RA21
+CMT-147H(W)(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥582,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B05-05
PC-9801RX21
+CMT-147(W)(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥582,800➡ ??%OFF TOEI大特価



注番B05-06
FM77AV40
+FMDPC-231D(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ)
¥317,800➡ 81%OFF ¥59,800

注番B05-07
FM77AV40SX
+FMTV-155(富士通、15型パソコンTV、音声多重、リモコン付、TVも見れる!!)
¥316,000➡ ??%OFF TOEI大特価

本体+モニター(NEC/EPSON/富士通)

注番B05-08
PC-88VA2
+FMTV-154+21P↔15Pカラーケーブル
(富士通、15型パソコンTV、音声多重、リモコン付、TVも見れる!!、0.39mmドットピッチ)
¥433,000➡ 47%OFF ¥237,000

注番B05-09
PC-88VA2
+PC-KD863G
(NEC、15型カラーディスプレイ、スピーカ・PCエンジン搭載、チルトスタンド付)
¥436,000➡ 34%OFF ¥283,000

注番B05-10
PC-8801FE2
+FMTV-154+21P↔15Pカラーケーブル
(富士通、15型パソコンTV、音声多重、リモコン付、TVも見れる!!、0.39mmドットピッチ)
¥254,000➡ 50%OFF ¥127,000

注番B05-11
PC-8801mc/2
+FMTV-154+21P↔15Pカラーケーブル
(富士通、15型パソコンTV、音声多重、リモコン付、TVも見れる!!、0.39mmドットピッチ)
¥334,000➡ 44%OFF ¥186,000

注番B05-12
PC-98DO
+FMTV-154+21P↔15Pカラーケーブル
(富士通、15型パソコンTV、音声多重、リモコン付、TVも見れる!!、0.39mmドットピッチ)
¥433,000➡ 47%OFF ¥237,000

注番B05-13
PC-386M-STD
+CMT-147H(W)
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥421,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B05-14
PC-9801EX2
+CMT-147H(W)
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥432,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B05-15
PC-9801RX4(20MBハードディスク内蔵)
+CMT-147H(W)
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥650,800➡ 54%OFF ¥298,000

注番B05-16
PC-9801RA2
+CMT-147H(W)
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥582,800➡ 43%OFF ¥330,000

注番B05-17 ➡CAD/CAMに最適!!
PC-98model70-100
+FCD-203DW
(東映、20型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、ハイレゾ対応)
¥2,078,000➡ 23%OFF ¥1,600,000

注番B05-18
PC-286US-STD
+CMT-147H(W)(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥352,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B05-19
PC-286UX-STD
+CMT-147H(W)(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥352,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B05-20
PC-286VF-STD
+CMT-147H(W)(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥382,800➡ ??%OFF ~~¥232,000~~

注番B05-21
PC-286VS-STD
+CMT-147H(W)(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥422,800➡ ??%OFF ~~¥262,000~~

注番B05-22
PC-286VX-STD
+CMT-147H(W)(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥432,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B05-23
FM77AV20EX
+FMTV-154
(富士通、15型パソコンTV、音声多重、リモコン付、TVも見れる、0.39mmドットピッチ)
¥225,700➡ 51%OFF ¥99,800

注番B05-24
FMTOWNS-2
+FMT-KB101/201(富士通、JIS/親指シフトキーボード)
+FMT-DP531(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ)
+B276A010(システムソフトウェア)
¥527,800➡ ??%OFF ~~¥328,000~~

注番B05-25
FMTOWS-2F
+FMTKB105/205(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
+FMT-DP532(富士通、14型カラーディスプレイ、0.26ドットピッチ)
+B276A010(システムソフトウェア)
¥566,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B05-26
FMTOWNS-2H(40MB HDD内蔵)
+FMTKB105/205(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
+FMT-DP532(富士通、14型カラーディスプレイ、0.26mmドットピッチ)
+B276A010(システムソフトウェア)
¥736,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B05-27
FMR-50FD
+FMR60KB101/201(富士通、JIS/親指シフトキーボード)
+FMDPC-434(富士通、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ)
¥533,000➡ 49%OFF ¥268,000

本体/モニター/プリンター/ドライブ/他

① PC-8801MA2 …… ¥99,800
② PC-88VA2 …… ¥199,000
③ PC-9801UX21 …… ¥198,000
④ PC-9801RX4 …… ~~¥275,000~~
⑤ PC-9801RA2 …… ~~¥310,000~~
⑥ PC-9801RX21 …… ~~¥236,000~~
⑦ PC-98DO …… ¥193,000
⑧ FMTOWNS-2(キーボード付) …… ~~¥233,000~~
⑨ FM77AV40SX(FMTV-155付) …… TOEI大特価
⑩ FM77AV40EX(FMTV-154付) …… ¥118,000
⑪ FM77AV20EX(FMAV-201付) …… ¥49,800
⑫ FCD-203DW(東映、20型カラー、0.31mm、ハイレゾ対応) …… ¥280,000
⑬ CMT-147H(W)(サンヨー、14型カラー、0.31mm) …… ~~¥49,800~~
⑭ PC-KD854N(NEC、14型カラー、0.39mm) …… ¥49,800
⑮ FMTV-154(富士通、15型パソコンTV、0.39mm、MSXII対応) TOEI大特価
⑯ XC-1498C(三菱、14型カラー、0.28mm) …… ~~¥59,800~~
⑰ MD-9P1(シャープ、9型、B/W、400ライン) …… ¥27,800
⑱ PC-PR406H(NEC、カラー熱転写) …… ¥45,800
⑲ PC-PR406S(NEC、スキャナプリンター) …… ¥39,800
⑳ PC-PR150V(NEC、カラー熱転写) …… TOEI大特価
㉑ AP-500PC(エプソン、カラー熱転写) …… ¥44,800
㉒ VP-1000PC(エプソン、15"ドット、シートフィーダ付) …… ¥99,800
㉓ M-1024II P/X(ブラザー、10"ドット、ピンフィーダ付) …… ¥42,800
㉔ PCLINE35(磁気研究所、3.5"シングル、2HD/2DD) …… ¥24,500
㉕ EX-501(エクセル、5"シングル、2HD) …… ¥24,800
㉖ GD-50MILV(グロリア、5"シングル、2HD、LS/LX/LV用) …… ¥31,000
㉗ WD-40(ウインテク、40MB HDD) …… ~~¥69,800~~
㉘ PIO-9034E-3N(IOデータ、384kB増設RAM) …… ¥12,800
㉙ 一太郎Ver4.3 …… ~~¥58,000~~
㉚ 一太郎Ver3.0 …… ~~¥58,000~~
㉛ 一太郎dash …… ~~¥58,000~~
㉜ アシストワード …… ~~¥9,700~~
㉝ PI. EXE PLUS …… ~~¥58,000~~
㉞ 花子Ver2.0 …… ~~¥58,000~~
㉟ MS-EXCEL …… ~~¥98,000~~
㊱ Multiplan …… ~~¥68,000~~
㊲ Lotus1-2-3 …… ~~¥98,000~~
㊳ Lotus Freelance …… ~~¥98,000~~
㊴ dBASEIII PLUS …… ~~¥268,000~~
㊵ アシストカルク …… ~~¥9,700~~
㊶ 桐Ver3.0 …… ~~¥98,000~~
㊷ BUSI COMPO …… ~~¥40,000~~
㊸ Let'sアイリスVer2.0 …… ~~¥42,000~~
㊹ PC-Bridges …… ~~¥97,000~~
㊺ Versa-Link …… ~~¥19,800~~
㊻ PCA会計 …… ~~¥98,000~~
㊼ 商管/S …… ~~¥120,000~~
㊽ 商魂/S …… ~~¥120,000~~
㊾ QUICK C Ver2.0 …… ~~¥20,000~~
㊿ QUICK BASIC Ver4.5 …… ~~¥20,000~~
(51) File driver …… ~~¥9,800~~
(52) File editor …… ~~¥12,800~~
(53) File back up …… ~~¥9,800~~
(54) Memory Manager …… ~~¥9,800~~
(55) 全略ハードディスク殿 …… ~~¥18,000~~
(56) ノストラダムス …… ~~¥28,000~~

パソコンデスク ビジネスユース/ホームユースに!!

注番B05-28
1800(W)
6680(H)
800(D)
・背面コード収納ケース付
・コード落とし(2個)付
・下棚板45mm間隔3段階可動
・大型ロック式キャスター付



¥79,000➡ ¥63,800

注番B05-29
610(W)
1283(H)
700(D)
・2Pコンセント付
・データスタンド付
・コード収納ケース付
・ロック式キャスター付
・棚板2段階可動



¥38,000➡ ¥19,800

注番B05-30
650(W)
1225(H)
600(D)
・ロック式キャスター付
※トレイユニット¥3,500(別売)



TOEI大特価 ➡ ¥9,800

注番B05-31
610(W)
865(H)
660(D)
・ロック式キャスター付



¥19,500➡ ¥9,700

厳選周辺機器シリーズ

Ⓐ COMSTARZ2424/5(NEC、2400bpsモデム、MNPクラス5) …… ~~¥44,800~~
Ⓑ COMSTARZ2424/4(NEC、2400bpsモデム、MNPクラス4) …… ~~¥38,800~~
Ⓒ MD24FS7(オムロン、2400bpsモデム、MNPクラス7) …… ~~¥64,800~~
Ⓓ MD24FS5(オムロン、2400bpsモデム、MNPクラス5) …… ~~¥49,800~~
Ⓔ MD24FS4(オムロン、2400bpsモデム、MNPクラス4) …… ~~¥44,800~~
Ⓕ MD24FP4(オムロン、2400bpsポケットモデム、MNPクラス4) …… ~~¥39,800~~
Ⓖ MD12FS(オムロン、1200bpsポケットモデム) …… ~~¥21,000~~
Ⓗ MD1200AIII(オムロン、1200bps) …… ~~¥19,800~~
Ⓘ PV-A24MNP5(アイワ、2400bpsモデム、MNPクラス5) …… ~~¥54,800~~
Ⓙ POCKET DUCK(ハンディカプラ、モデム内蔵ブックパソコン・ワープロに最適!!) …… ¥14,000
Ⓚ まいとーく(インターコム、パソコン通信ソフト、MNP対応) …… ¥28,000➡ 39%OFF ¥19,800
Ⓛ PC-9801LV-08(NEC、I/O拡張ユニット、3スロット、PC-9801LV/LX/LS用) …… ~~¥98,000~~
Ⓜ PC-9871K(NEC、マウスセット、I/F付、PC-9801E/F/M用) …… ¥29,500➡ 39%OFF ¥18,000
Ⓝ Askeyboard sono1(アスキー、PC-9801シリーズ用キーボード、JIS/親指シフト/親指シフトII切替可)+Askeyboard sono2(アスキー、テンキーボード) ¥37,000
Ⓞ ESCREEN MC New(住友、14型用VDTフィルター、紫外線100%吸収、反射・フリッカー・帯電防止、コントラスト向上) …… ¥13,800
Ⓟ HS-40CL(オムロン、カラーイメージスキャナ、ユーティリティソフト付) …… ~~¥69,800~~

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. **東映無線株式会社**

マイコン・計測器・オーディオ・ビデオ・CD・LD

通販センター TEL03-256-3334(代)

東映ショップ御案内

■マイコン・計測器・アンテナ
●ラジオセンター店/TEL03-251-1014(代)
●ラジオデパート店/TEL03-253-0987(代)
●テクノハウス東映/TEL03-253-9896(代)

■オーディオ・ビデオ・CD・LD
●秋葉原駅前店/TEL03-253-5741(代)

クレジット
金利大幅ダウン!!

話題の新製品が全国どこでも電話で買える!!
03(797)1221

COMPUTER BANK

J-DMA 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

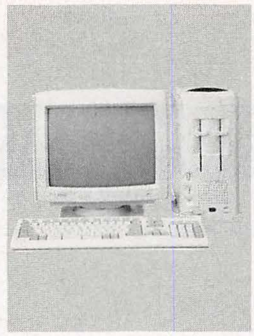
PC-8801MC2

音と光のNEW モデル88+CDROMで楽しさケタ違い。

☆ご注文No.A-0512

NEC PC-8801MC2	¥199,000
SHARP CU-14GD	¥ 69,800
標準価格合計	¥268,800
現金特別価格	¥200,000

お支払例
①¥6,100×24回〔ボーナス〕¥21,000×4回
②¥3,400×36回〔ボーナス〕¥20,000×6回
③¥9,600×24回〔ボーナス〕無し



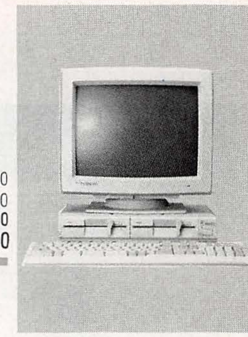
PC-8801FE2

テレビとつなげる本格パソコンますます身近にパワフルデビュー。

☆ご注文No.A-0513

NEC PC-8801FE2	¥119,000
SHARP CU-14GD	¥ 69,800
標準価格合計	¥188,800
現金特別価格	¥137,800

お支払例
①¥4,000×24回〔ボーナス〕¥16,000×4回
②¥5,000×18回〔ボーナス〕¥22,000×3回
③¥4,700×36回〔ボーナス〕無し



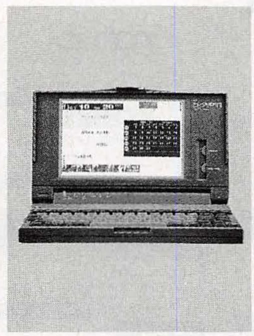
PC-9801N

今やパソコンもステイショナリー感覚で、A4サイズ98NOTEシェイプアップデビュー。

☆ご注文No.A-05581

NEC PC9801N	¥248,000
現金特別価格	~~¥248,000~~ 大特価にて提供中

お支払例
①¥6,100×24回〔ボーナス〕¥21,000×4回
②¥3,400×36回〔ボーナス〕¥20,000×6回
③¥9,600×24回〔ボーナス〕無し



PC-286 NOTE F

FDD+ICカードのツインドライブ。

☆ご注文No.A-0580

EPSON PC-286NOTE-F	¥198,000
EPSON PCRDC(RAMドライブカード)	¥ 38,000
標準価格合計	¥236,000
現金特別価格	¥205,000

お支払例
①¥4,900×36回〔ボーナス〕¥12,000×6回
②¥7,000×24回〔ボーナス〕¥17,000×4回
③¥9,900×24回〔ボーナス〕無し



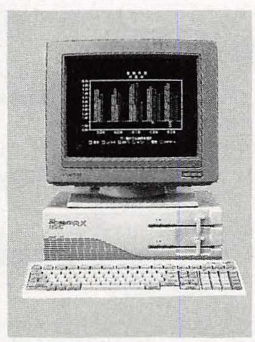
PC-9801RX21

デスクトップ98標準モデル、コストパフォーマンスデビュー。

☆ご注文No.A-05571

NEC PC-9801RX21	¥338,000
SHARP CU-14GD	¥ 69,800
標準価格合計	¥407,800
現金特別価格	¥284,000

お支払例
①¥6,900×36回〔ボーナス〕¥16,000×6回
②¥9,600×24回〔ボーナス〕¥24,000×4回
③¥7,500×48回〔ボーナス〕無し



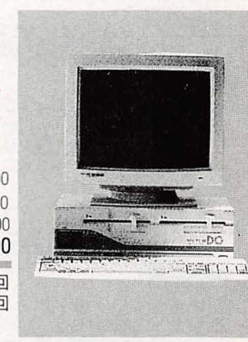
PC-98DO

98と88の機能を合わせ持つニュータイプ

☆ご注文No.A-0551

NEC PC-98DO	¥298,000
SHARP CU-14GD	¥ 69,800
標準価格合計	¥367,800
現金特別価格	¥280,000

お支払例
①¥7,000×36回〔ボーナス〕¥15,000×6回
②¥9,400×24回〔ボーナス〕¥24,000×4回
③¥7,400×60回〔ボーナス〕無し



X68000, X1 パソコンテレビ turbo Z III 大特価



X68000 EXPERT

3Mバイト大容量メモリ、日本語入力をスムーズに対応するキーボード、マウストラックボールを標準装備

☆ご注文No.A-0521

SHARP CZ-602C	¥356,000
SHARP CZ-602D	¥ 99,800
標準価格合計	¥455,800
現金特別価格	¥300,000

お支払例
①¥7,100×36回〔ボーナス〕¥18,000×6回
②¥5,700×48回〔ボーナス〕¥13,000×8回
③¥6,600×60回〔ボーナス〕無し



X68000 PRO

2Mバイト大容量メモリ、拡張I/Oポート4スロットマウスを標準装備

☆ご注文No.A-0523

SHARP CZ-652C	¥298,000
SHARP CZ-602D	¥ 99,800
標準価格合計	¥397,800
現金特別価格	¥270,000

お支払例
①¥6,600×36回〔ボーナス〕¥15,000×6回
②¥5,100×48回〔ボーナス〕¥12,000×8回
③¥6,000×60回〔ボーナス〕無し



X1 パソコンテレビ turbo Z III

画像取り込み、ビデオ編集、ステレオFM音源、多才な機能でひろがるアートワーク

☆ご注文No.A-0525

SHARP CZ-888C	¥169,800
SHARP CZ-860D	¥ 99,800
SOFTプレゼント	¥ 0
標準価格合計	¥269,600
現金特別価格	¥139,800

お支払例
①¥4,700×36回〔ボーナス〕無し
②¥6,700×24回〔ボーナス〕無し
③¥3,700×48回〔ボーナス〕無し

Let's CALL

03(797)1221

高額下取りセール実施中!!今すぐお電話下さい。



☆ご注文No.A-0535

作曲・自作アニメ・ワープロとクリエイティブツール付XVのトリプルパワーだ!!

SONY HB-F1XV ¥69,800
現金特別価格 ———— ~~¥69,800~~
大特価にて提供中

お支払例
①¥3,600×20回〔ボーナス〕無し
②¥6,800×10回〔ボーナス〕無し

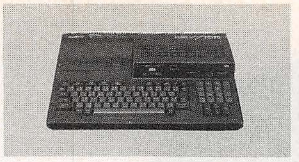


☆注文No.A-0538

FM音源搭載で、難しい漢字もすぐに探せる部首・画数辞書もついている!!

NATIONAL FS-A1WSX ¥69,800
現金特別価格 ———— ~~¥69,800~~
大特価にて提供中

お支払例
①¥3,400×20回〔ボーナス〕無し
②¥6,500×10回〔ボーナス〕無し

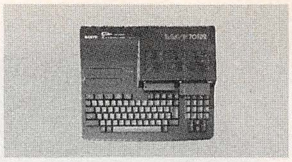


☆ご注文No.A-0537

FM音源・BASICコンパイラ、標準搭載。大満足の、MSX2+。

SANYO PHC-70FD ¥64,800
現金特別価格 ———— ~~¥64,800~~
大特価にて提供中

お支払例
①¥3,500×16回〔ボーナス〕無し
②¥5,400×10回〔ボーナス〕無し

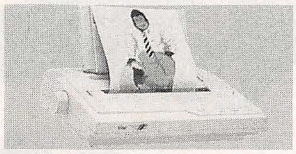


☆ご注文No.A-0539

70FDが2ドライブになってJIS第二水準ROM付で新登場!!

SANYO PHC-70FD2 ¥87,800
現金特別価格 ———— ~~¥87,800~~
大特価にて提供中

お支払例
①¥3,400×24回〔ボーナス〕無し
②¥6,400×12回〔ボーナス〕無し

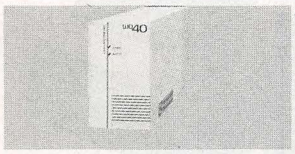


☆ご注文No.B-0546

"24ドットカラー漢字熱転写プリンタ"

スター精密 TX-24CL ¥69,800
現金特別価格 ———— ¥42,800

お支払例
①¥3,900×12回〔ボーナス〕無し
②¥7,700×6回〔ボーナス〕無し

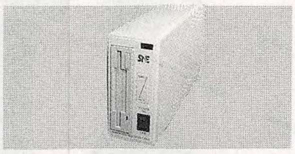


☆ご注文No.B-0511

"ユニット内転送レート10Mビット、データ処理が早い40MBハードディスク"

WINTEC WD40 ¥102,000
現金特別価格 ———— ¥ 69,800

お支払例
①¥4,400×18回〔ボーナス〕無し
②¥7,600×10回〔ボーナス〕無し

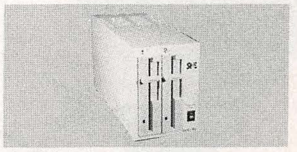


☆ご注文No.B-0509

"3.5インチ2HD・2DDシングルタイプFDD、NEC純正ドライブ使用"

SNE SNE-mini3 ¥39,800
現金特別価格 ———— ¥26,000

※I/F、2DDケーブルは別売



☆ご注文No.B-0513

"5インチ2HD・2DDデュアルタイプFDD、NEC純正ドライブ使用"

SNE SNE-2 ¥85,000
現金特別価格 ———— ¥52,800

お支払例
①¥4,800×12回〔ボーナス〕無し

※I/F、2DDケーブルは別売

今がチャンス!! 下記写真のセットを御購入の方にはオリジナルテレホンカード又はマウスパッドプレゼント!!

NEC

本体

品名	定価	価格
PC-8001MK2SR	¥108,000	→ ¥12,000
PC-8801+01	¥226,000	→ ¥13,000
PC-8801MKIIFR/30	¥178,000	→ ¥40,000
PC-8801MKIIMR	¥238,000	→ ¥45,000
PC-8801FH30	¥168,000	→ ¥48,000
PC-8801MA2 新品同様	¥168,000	→ ¥88,000
PC-9801+01	¥338,000	→ ¥28,000
PC-9801E+10	¥245,000	→ ¥38,000
PC-9801F2	¥398,000	→ ¥52,000
PC-9801U2	¥298,000	→ ¥52,000
PC-9801UV2	¥318,000	→ ¥132,000
PC-9801VM2	¥415,000	→ ¥138,000
PC-9801VM21	¥328,000	→ ¥158,000
PC-9801VX21	¥433,000	→ ¥188,000
PC-9801LV22	¥345,000	→ ¥155,000

ディスプレイ

品名	定価	価格
PC-8851(14"モノクロ400LINE)	¥58,800	→ ¥18,000
PC-8853N(14"カラー4000文字)	¥168,000	→ ¥42,000
PC-KD551K(14"カラー4050文字)	¥99,800	→ ¥38,000
PC-KD852(14"カラー4050文字)	¥99,800	→ ¥40,000
PC-KD862(14"カラー4050文字)	¥99,800	→ ¥55,000
N5911(14"グリーン400LINE)	¥65,000	→ ¥25,000

ディスクドライブ

品名	定価	価格
PC-8881(8"2D,2ドライブ)	¥442,000	→ ¥45,000
PC-9881K(8"2D,2ドライブ)	¥320,000	→ ¥48,000
PC-9832-MW(増設用(3,4固定)5"2HD,2ドライブ)	¥180,000	→ ¥40,000

プリンタ

品名	定価	価格
NM-9300RO(10"24ドット漢字プリンタ)	¥253,000	→ ¥35,000
NM-9400S(15"24ドット漢字プリンタ)	¥310,000	→ ¥48,000
PC-PR601(日本語ページプリンタA4対応)	¥585,000	→ ¥148,000

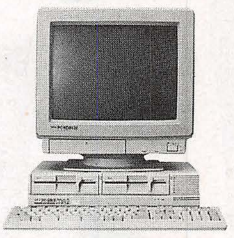
その他

品名	定価	価格
PC-9801-31(9801用128KRAM)	¥47,000	→ ¥10,000
PC-PR103/4-03(PR103,4用トラクタフィーダ)	¥18,000	→ ¥10,000
PC-PR201H-23(PR201H,HC,H2,V,V2用トラクタフィーダ)	¥20,000	→ ¥10,000
PC-PR406-12(PR406用カラーコピーボード) 新品同様	¥37,000	→ ¥18,000

NEC PCシリーズ周辺機器 新品限定特価コーナー

品名	定価	価格
和知電子/MK-1500(98シリーズ用マウスインターフェイス) 新品	¥15,000	→ ¥10,000
和知電子/MK-1100PC(TVコンバータ) 新品	¥12,800	→ ¥6,800
SNE/SNE-2(98シリーズ用5"2HD.2DDドライブNEC純正ドライブ使用) 新品	¥85,000	→ ¥52,800
SNE/SNE-3(98シリーズ用3.5"2HD.2DDドライブNEC純正ドライブ使用) 新品	¥75,800	→ ¥48,800
SNE/INTER8(98シリーズ用1MBFDDインターフェイス) 新品	¥24,800	→ ¥15,000
SNE/サウンドオーケストラ(98シリーズ用高機能FM音源ボード) 新品	¥29,800	→ ¥19,800
SNE/128KRAM(98シリーズ用内部増設用128KBRAM) 新品	¥8,000	→ ¥6,200
SNE/256K(98シリーズ用内部増設用256KBRAM) 新品	¥39,800	→ ¥11,000
SNE/512K(98シリーズ用内部増設用512KBRAM) 新品	¥59,800	→ ¥16,500
TEAC/FD55BR(PC-8801MKII内蔵増設用FDD) 新品	¥60,000	→ ¥19,800
EPSON/VP-1350PCセット(15"24ドット漢字プリンタ, ケーブル付) 新品同様	¥96,800	→ ¥78,000
スター精密/BR-2415(15"24ドット漢字プリンタ, ケーブル付) 新品	¥94,800	→ ¥64,800

中古在庫リスト



NEC
PC-8801MA2 新品同様
¥168,000→¥88,000

PC-8801MA2
ディスプレイセット
(本体+SHARP/CU-14GD)
¥237,800→¥133,000



SHARP
X-1TURBOZ III ディスプレイセット
CZ-888C 新品同様
CZ-860D 新品同様
¥262,000→¥139,800

●セットで御購入の方にはゲームソフト信長の野望戦国群雄伝プレゼント

SHARP

品名	定価	価格
CZ-811C(X-1F model 10)	¥89,800	→ ¥8,000
CZ-852C(X-1 TURBO model 30)	¥278,000	→ ¥38,000
CZ-870C(X-1 TURBO III)	¥168,000	→ ¥45,000
CZ-888C(X-1 TURBO ZIII) 新品同様	¥169,800	→ ¥69,900
CZ-14GD(14"カラー4050文字) 新品同様	¥69,800	→ ¥45,000
CZ-850D(14"2モードスキャンカラーディスプレイTV)	¥129,800	→ ¥50,000
CZ-611D(15"3モードスキャンカラーディスプレイTV) 新品同様	¥134,000	→ ¥68,000
MZ-1P22(10"24ドット漢字サーマルプリンタ) 新品同様	¥69,800	→ ¥29,800

FUJITSU

品名	定価	価格
MB25015(FM-NEW7)	¥99,800	→ ¥10,000
MB25410(FM16BSD)	¥350,000	→ ¥42,000
FM77AV20	¥138,000	→ ¥25,000
FMTOWNS-1	¥358,000	→ ¥168,000
FM16BFDII	¥405,000	→ ¥95,000
FM16BHDII	¥690,000	→ ¥135,000
MB27343(14"200LINEカラーディスプレイ)	¥67,800	→ ¥22,000
MB27331(14"400LINEカラーディスプレイ)	¥109,800	→ ¥42,000
FMTDP-531(TOWNS専用ディスプレイ)	¥89,800	→ ¥55,000
FMDPC432(14"FMR用ディスプレイ)	¥128,000	→ ¥62,000
FMPR-301(10"24ドット漢字プリンタ)	¥170,000	→ ¥52,000

EPSON

品名	定価	価格
PC-286VF-STD 新品同様	¥298,000	→ ¥179,000
PC-286VS-STD 新品同様	¥388,000	→ ¥198,000
PC-286LE-STD 新品同様	¥368,000	→ ¥198,000
PC-286LST-STD 新品同様	¥518,000	→ ¥298,000
TF-20(PC5"2D2ドライブ)	¥142,000	→ ¥30,000
VP-2550(15"24ドット漢字プリンタ)	¥218,000	→ ¥108,000
VP-130K(15"24ドット漢字プリンタ)	¥190,000	→ ¥45,000

その他メーカー各種

品名	定価	価格
SANYO/CMT-14M2(14"カラー4050文字) 新品同様	¥79,800	→ ¥49,800
三菱/XC-1498C(14"カラー4050文字 0.28ピッチ) 新品	¥99,800	→ ¥54,800
OMRON/MD1200A3(300/1200bps 全二重モデム) 新品限定品	¥19,800	→ ¥16,000
OMRON/MD24FS4(1200/2400bps 全二重モデム) 新品限定品	¥44,800	→ ¥35,800
OMRON/MD24FS5(1200/2400bps 全二重モデム) 新品限定品	¥49,800	→ ¥39,800
MSX,MSX2本体各種		¥10,000~
ディスプレイ各種		¥12,000~

その他各種在庫をとりそろえております。御気軽にお問い合せ下さい。

●電話一本で高額下取り、即商品はお手元へ！
●あなたの不要になったパソコンを電話一本で査定し買取ります。
●掲載の商品以外も取り扱っております。
●ビジネスソフトスクール受講者受付中！

▼本社注文デスク
03(797)1221
コンピュータバンク

株式会社コンピュータバンク
(旧社名:株式会社パシフィックコンピュータバンク)

〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル　営業時間／平日AM9:30〜PM9:00 土・休日AM9:30〜PM8:00 年中無休

●クレジット価格に消費税は含まれておりますが、現金特別価格には含まれておりません。別途消費税かかかります

サポート万全!!だから安心のお付き合い

満足度いたれり

STEP 1

欲しい物が決まったら…

まずは見積!!

ご自分のプランをたてたならまずは見積、お電話・お手紙・FAX何でも結構です。すぐにご返事いたします。値段に満足出来ないときは、値切ってみては？

下取り・買取りもOK

お手持ちのパソコンを下取りに、わずかな予算で買い替えができます。

STEP 2

お申込みは…

通話料金無料！ 0120-00-9898 0088-22-5555

フリーダイヤルまたはフリーコールでお申し込みして下さい、通話料金は当社負担です。

はがき・FAXでの注文もOK

はがき・FAXでの注文もOK忙しくて、電話をする暇がないという方ははがきでのご注文もお受けいたします。もちろんFAXでもけっこうです。

FAX 0466-43-1265

STEP 3

お支払はクレジットで

超低金利クレジット!

3～72回までの格安の金利、しかもお客様希望の自由なお支払プランがたてられます。

カレッジクレジットOK

20歳以上の大学生、新社会人の方も保証人なしでクレジットがご利用できます。（但し、状況により保証人を必要とする場合もございます。）

支払は7ヶ月先からOK!

商品先取り、お支払は7ヶ月先からの支払開始。

ボーナス2回払いOK!

月々の支払はまったくナシ！ お支払は夏と冬のボーナスで。

ボーナス一括払いOK!

商品は今すぐおてもとに、お支払はまとめて夏のボーナスで。

STEP 4

お支払は現金一括で…

安心の代金引換

現金一括払いにしたいというお客様、お支払は商品到着時で結構です。（但し離島にお住まいの方は、ご利用できません。）

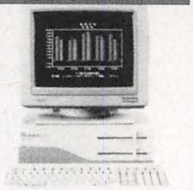


LET'S CALL WAVE・EYE

電話一本即納!!安心と信頼で応えます。

PC-9801RX21

**多彩なニーズに
コストパフォーマンスで
応える。
デスクトップ98標準モデル**



プラン501　98RX21純正基本セット　TELにて

品目	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	433,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス22,300円×4回
7,000円×36回	ボーナス14,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス13,900円×8回
6,100円×60回	ボーナス　なし

プラン502　98RX21超お買い得ゲームセット　TELにて

品目	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PC-9801-26K(FM音源ボード、ジョイスティック端子付)	25,000円
XE1-AJ(サイバースティック)	23,800円
エアーコンバット遊撃王II(本格的ファイティングフライトシュミレーション)	8,800円
遙かなるオーガスタ(ゴルフシュミレーションゲーム)	12,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	504,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×30回	ボーナス22,700円×5回
8,000円×36回	ボーナス22,200円×6回
6,000円×48回	ボーナス18,500円×8回
7,500円×60回	ボーナス　なし

プラン503　98RX21すぐできる簡単通信セット　TELにて

品目	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PV-A2400MNP5(モデム、2400bps、MNPクラス5)	54,800円
パーティ(初めての方にもわかりやすい通信ソフト)	24,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	575,400円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス16,000円×6円
8,000円×48回	ボーナス11,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス13,200円×10回
7,000円×72回	ボーナス　なし

プラン504　初心者用簡単セット

品目	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
PC-PR101TL3(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
アシストワード(ワープロソフト)	9,700円
アシストカード(カード型データベース)	9,700円
アシストアート(グラフィック作成ソフト)	9,700円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	596,700円

特価399,800円

月々	ボーナス
9,800円×36回	ボーナス18,700円×6回
8,000円×48回	ボーナス12,200円×8回
6,500円×60回	ボーナス11,200円×10回
7,200円×72回	ボーナス　なし

プラン505　98RX21超お買得セット

品目	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンター)	99,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	597,600円

特価399,800円

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス17,500円×6回
8,000円×48回	ボーナス12,200円×8回
6,500円×60回	ボーナス11,200円×10回
7,200円×72回	ボーナス　なし

プラン506　98RX21お買い得ハードディスクセット　TELにて

品目	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
CRC-1HR4(40MB、内蔵型ハードディスクユニット23ms)	109,800円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	606,200円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス20,900円×8回
6,000円×60回	ボーナス16,500円×10回
7,500円×72回	ボーナス　なし

プラン507　98RX21超お買い得ワープロセット　TELにて

品目	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
XC-1498C(0.28ミリ、超高解像度CRT)	99,800円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	99,800円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト)	58,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	606,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,800円×36回	ボーナス19,700円×6回
8,000円×48回	ボーナス13,000円×8回
6,800円×60回	ボーナス10,000円×10回
7,300円×72回	ボーナス　なし

一太郎ビデオマニュアル進呈

98メンテナンスキット

- フロッピー10枚
- クリーニングディスク
- マウスパッド
- フロッピーケース



プラン508　98RX21お買い得ミュージックセット　TELにて

品目	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
XC-1498C(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
ミュージ郎Jr(楽譜作成、演奏システム、音源モジュール付)	98,000円
CA-30(インテリジェントアレンジャー)	49,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
SRS-D3K(SONY、防磁型スピーカー、スーパーウーファーのセット)	20,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	634,400円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
11,000円×36回	ボーナス22,400円×6回
9,000円×48回	ボーナス14,600円×8回
7,500円×60回	ボーナス12,300円×10回
8,200円×72回	ボーナス　なし

プラン509　98RX21お買い得ワープロアートセット　限定50セット

品目	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンター)	99,800円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト、Z'sSTAFFKIDのデータ取込可能)	58,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
GT-1000(A7サイズ、カラースキャナー、自動読みとり)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	687,200円

特価479,800円

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
9,800円×48回	ボーナス13,400円×8回
8,000円×60回	ボーナス12,200円×10回
8,600円×72回	ボーナス　なし

一太郎ビデオマニュアル進呈
本格グラフィックソフト進呈

プラン510　98RX21お買い得ビジネスセット　TELにて

品目	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
VP-1350PC(136桁、シリアルドット日本語プリンター)	96,800円
VP-1350PTU(トラクタユニット、連続紙の給紙に便利)	10,000円
Lotus1-2-3(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト)	58,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(10インチ連続紙)500枚	2,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	706,400円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
13,000円×36回	ボーナス22,400円×6回
10,000円×48回	ボーナス18,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス17,000円×10回
9,300円×72回	ボーナス　なし

一太郎ビデオマニュアル進呈
ロータスビデオマニュアル進呈

プラン511　98RX21本格ビジネスセット　TELにて

品目	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
PC-KD853N(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	118,000円
VP-2050PC(136桁、シリアルドットカラー漢字プリンタ)	158,000円
VP-2000CSF(シートフィーダー、カット紙の連続給紙に便利)	30,000円
VP-2050PTU(トラクタユニット、連続紙の給紙に便利)	10,000円
TRUST-40S(内蔵型40MBハードディスク)	138,000円
EMJ-2000mk3(EMS 2NR、RAMボード)	42,000円
Lotus1-2-3(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト)	58,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(15インチ連続紙)500枚	2,400円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	1,021,200円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
19,000円×36回	ボーナス27,600円×6回
14,000円×48回	ボーナス25,900円×8回
11,000円×60回	ボーナス25,700円×10回
13,200円×72回	ボーナス　なし

一太郎ビデオマニュアル進呈
ロータスビデオマニュアル進呈



LET'S CALL WAVE·EYE



お申し込みは料金無料のフリーコール又は、フリーダイヤルで！

0120-00-9898
0088-22-5555

受付時間 AM9:30▶PM9:00

電話一本即納！

藤沢 0466(43)1775	静岡 0542(54)0696
札幌 011(771)4971	名古屋 052(581)4325
盛岡 0196(24)3172	大阪 06 (362) 5057
仙台 022(267)5371	広島 082(293)0811
新潟 0252(75)5076	福岡 092(481)0502
東京 03 (226) 9286	FAX 0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。〈特価は税別〉

PC-9801RS51



大容量ファイルを扱える40Mバイトの固定ディスクを内蔵。

プラン512 98RS51お買得基本セット TELにて

品名	価格
PC-9801RS51(32ビットCPU80386SX搭載、40MBハードディスク内蔵)	568,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	670,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
11,000円×36回	ボーナス26,700円×6回
8,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス30,000円×10回
8,600円×72回	ボーナス なし

プラン513 98RS51お買得ワープロセット TELにて

品名	価格
PC-9801RS51(32ビットCPU80386SX搭載、40MBハードディスク内蔵)	568,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	99,800円
PIEXE(ワープロソフト、図形編集機能付)	48,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	828,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
13,000円×36回	ボーナス34,100円×6回
10,000円×48回	ボーナス27,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス30,600円×10回
10,400円×72回	ボーナス なし

PIEXE入門ビデオプレゼント

プラン514 98RS51実戦ビジネスセット TELにて

品名	価格
PC-9801RS51(32ビットCPU80386SX搭載、40MBハードディスク内蔵)	568,000円
PC-KD853N(0.31ミリ、4050文字、高解像度CRT、チルト台付)	118,000円
VP-2050PC(136桁、シリアルドットカラー漢字プリンタ)	154,000円
VP-2000CSFS(シートフィーダー、カット紙の連続給紙)	30,000円
Ninja3PRO(顧客管理、在庫管理など情報整理が簡単)	42,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
PIEXE(ワープロソフト、図形編集機能付)	48,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	989,200円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
17,000円×36回	ボーナス35,500円×6回
12,000円×48回	ボーナス34,800円×8回
9,000円×60回	ボーナス35,000円×10回

Ninja3入門ビデオプレゼント

PC-9801RS21



高度化するオフィスワークを力強くサポートする32ビットエントリーモデル

プラン515 RS21お買い得基本セット TELにて

品名	価格
PC-9801RS21(32ビットCPU80386SX搭載)	398,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	74,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	482,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス22,700円×6回
4,000円×48回	ボーナス26,300円×8回
3,000円×60回	ボーナス23,900円×10回
6,000円×72回	ボーナス なし

プラン516 RS21超お買得ワープロアートセット

品名	価格
PC-9801RS21(32ビットCPU80386SX搭載)	398,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	74,800円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	99,800円
ユーカラart(ワープロソフト、グラフィック作成機能付)	40,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS.Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
A4カット紙100枚	400円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	641,800円

特価439,800円

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス25,300円×6回
7,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
5,000円×60回	ボーナス25,200円×10回
7,900円×72回	ボーナス なし

プラン517 RS21一番人気ワープロセット

品名	価格
PC-9801RS21(32ビットCPU80386SX搭載)	398,000円
XC-1498C(0.28ミリ、高解像度CRT、ノングレア搭載)	99,800円
PC-PR101TL3(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト)	58,000円
PS98-017HMW(日本語MS-DOS、Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
A4カット紙100枚	400円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	687,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス29,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス21,100円×8回
5,000円×60回	ボーナス27,600円×10回
8,300円×72回	ボーナス なし

一太郎入門ビデオプレゼント

プラン518 RS21お買い得ミュージックセット TELにて

品名	価格
PC-9801RS21(32ビットCPU80386SX搭載)	398,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	89,800円
ミュージロウ(128種のシンセ音色、64種のPCM音色、ETC)	158,000円
CF-10((デジタルフェーダー各トラックの音量、定位を同時コントロール)	22,000円
CN-20(鍵盤状に並んだキーを押すだけで音符を入力)	22,000円
ミュージ郎データ曲集3巻	10,500円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
SRS-150EX(AV対応防磁設計、15W+15Wの大迫力)	24,300円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	753,400円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス36,500円×6回
9,000円×48回	ボーナス30,300円×8回
7,000円×60回	ボーナス28,300円×10回
10,100円×72回	ボーナス なし

プラン519 RS21本格ワープロアートセット TELにて

品名	価格
PC-9801RS21(32ビットCPU80386SX搭載)	398,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	74,800円
IO-735X(136桁、カラーインクジェットプリンター)	248,000円
プリンターケーブル	6,800円
GT-1000(A7サイズ、フルカラーハンディイメージスキャナ)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
一太郎Ver 4.3(ワープロソフト)	58,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	901,700円

本格グラフィックソフトサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス37,800円×6回
12,000円×48回	ボーナス27,200円×8回
9,000円×60回	ボーナス28,800円×10回
11,900円×72回	ボーナス なし

一太郎入門ビデオプレゼント

プラン520 RS21お買い得ビジネスセット

品名	価格
PC-9801RS21(32ビットCPU80386SX搭載)	398,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	74,800円
HG-3000PC(136桁、インクジェットプリンタ、24ドット高品質)	248,000円
Lotus1-2-3R2.1J(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
1-2-3CARD(カード型データベース、顧客管理等に便利)	32,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
一太郎Ver 4.3(ワープロソフト)	58,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	980,200円

特価668,000円

月々	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス39,500円×6回
11,000円×48回	ボーナス34,600円×8回
9,000円×60回	ボーナス29,900円×10回
12,000円×72回	ボーナス なし

一太郎入門ビデオプレゼント

ロータス入門ビデオプレゼント

迷ったら、迷わずTELして下さい。

ON FREEDIAL !! 0120-00-9898 0088-22-5555

人気絶好調!!最新機種が勢揃い!!

PC-9801RA21

処理スピードの向上と固定ディスクの大容量化を実現。戦略的ビジネスを実現する32ビット機。



プラン521 98RA21お買い得基本セット TELにて

品名	価格
PC-9801RA21(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	592,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス29,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス30,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス26,200円×10回
7,200円×72回	ボーナス なし

プラン522 98RA21新入学情報処理マスターセット TELにて

品名	価格
PC 9801RA21(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
CU 14FD(0.31ミリ、高解像度CRT)	74,800円
VP 1350EXPC(136桁、シリアル漢字フリンタ)	96,800円
ADVANCED RUN /FORTRUN	29,800円
/COBOL	29,800円
PS98 017 HMW(日本語MS DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
フリンター用紙(15インチ連続紙)500枚	2,400円
WD 401G(縦型4段パソコンテスク、マウステーブル付)	32,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	689,400円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
13,000円×36回	ボーナス32,300円×6回
10,000円×48回	ボーナス25,700円×8回
8,000円×60回	ボーナス23,500円×10回
10,200円×72回	ボーナス なし

プラン523 98RA21お買い得ワープロセット 一太郎入門ビデオプレゼント

品名	価格
PC-9801RA21(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
PC-PR150V(80桁、高解カラー熱転写プリンター)	99,800円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト)	58,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOSVer3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	792,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス34,600円×6回
9,000円×48回	ボーナス28,800円×8回
7,000円×60回	ボーナス27,000円×10回
9,900円×72回	ボーナス なし

プラン524 98RA21財テクセット TELにて

品名	価格
PC-9801RA21(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
VP-2050/PC(24ドットシリアルカラー漢字プリンタ)	158,000円
VP-2000CSF(カットシードフィーダー)	30,000円
スーパーマム(家計簿ソフトカード型電卓付き)	13,800円
こたつみかん(財テクシュミレーションソフト)	9,800円
アシストワード(ワープロソフト)	9,700円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	821,900円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
13,000円×36回	ボーナス38,300円×6回
10,000円×48回	ボーナス30,300円×8回
8,000円×60回	ボーナス27,300円×10回
10,800円×72回	ボーナス なし

プラン525 98RA21ワープロから通信まですべておまかせセット(RA51仕様) TELにて

品名	価格
PC-9801RA21(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
VP-2050PC(24ドットシリアルカラー漢字プリンタ)	158,000円
VP-2000CSF(カットシードフィーダー)	30,000円
LHD-34K(内蔵型40MBハードディスク)	138,000円
PV-A24MNP5(2400bpsクラス5対応通信用モデム)	54,800円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
アシストワード(ワープロソフト)	9,700円
アシストカルク(表計算ソフト)	9,700円
アシストコール(通信ソフト)	9,700円
アシストアート(グラフィックソフト)	9,700円
アシストカード(カード型データベースソフト)	9,700円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	1,029,900円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
18,000円×36回	ボーナス37,200円×6回
13,000円×48回	ボーナス34,800円×8回
10,000円×60回	ボーナス34,100円×10回
13,500円×72回	ボーナス なし

プラン526 98RA21本格ビジネスマンセット TELにて

品名	価格
PC-9801RA21(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
PC-TV454(TVチューナー内蔵、0.35ミリ、高解像度CRT)	128,300円
PC-PR101TL3(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンター)	69,800円
オールインワンNOTE(表計算、ワープロ、グラフ作成機能)	39,000円
PC-9801N(16ビットCPU V30搭載ノート型パソコン)	248,000円
MD-24FS5(2400bpsクラス5モデム)	49,800円
アシストアート(グラフィック作成ソフト)	9,700円
PC-LINE35(3.5インチ2HDシングルドライブ)	44,800円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピーケース(100枚収納可能、鍵付)	2,980円
PC-9801N-19(プリンター接続ケーブル)	7,800円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	1,159,780円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
15,000円×48回	ボーナス36,200円×8回
12,000円×60回	ボーナス33,300円×10回
10,000円×72回	ボーナス30,900円×12回
15,100円×72回	ボーナス なし

PC-9801RA51

プラン527 98RA51純正基本セット TELにて

品名	価格
PC-9801RA51(80386搭載、40MBハードディスク内蔵)	668,000円
PC-KD853N(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	118,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	796,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
13,000円×36回	ボーナス31,700円×6回
10,000円×48回	ボーナス25,200円×8回
8,000円×60回	ボーナス23,100円×10回
10,200円×72回	ボーナス なし

プラン528 98RA51超お買得基本セット

品名	価格
PC-9801RA51(80386搭載、40MBハードディスク内蔵)	668,000円
XC-1498C(0.28ミリ、超高解像度CRT)	99,800円
M-1724P(136桁、シリアルドット漢字プリンタ)	148,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	1,000,800円

特価649,800円

月々	ボーナス
14,000円×36回	ボーナス42,000円×6回
10,000円×48回	ボーナス37,800円×8回
8,000円×60回	ボーナス33,600円×10回
11,700円×72回	ボーナス なし

ワープロソフト進呈

プラン529 98RA51超お買得ビジネスセット TELにて

品名	価格
PC-9801RA51(80386搭載、40MBハードディスク内蔵)	668,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
VP-2050PC(136桁、シリアルドットカラー漢字プリンタ)	158,000円
VP-2050CSF(シートフィーダー、カット紙の連続給紙に便利)	30,000円
FI-DATABOX(高機能高速カード型データベース)	32,000円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト)	58,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(5インチ連続紙)500枚	2,400円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	1,052,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
13,000円×48回	ボーナス37,800円×8回
11,000円×60回	ボーナス30,600円×10回
9,000円×72回	ボーナス29,400円×12回
13,900円×72回	ボーナス なし

PC-9801ES2

高速32ビットCPUと高機能OSでパワー増強。

プラン530 98ES2お買い得純正基本セット TELにて

品名	価格
PC-9801ES2(32ビットCPU80386SX搭載)	448,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
PS98-017-HV(日本語MS-DOSVer3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	560,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス26,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス27,900円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,300円×10回
6,900円×72回	ボーナス なし

プラン531 98ES2お買い得ワープロアートセット TELにて

品名	価格
PC-9801ES2(32ビットCPU80386SX搭載)	448,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字、高解像度カラーCRT、チルト台付き)	74,800円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	99,800円
GT-1000(A7サイズ、フルカラーハンディイメージスキャナー)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト)	58,000円
Z'sSTAFF-KID98(グラフィック作成ソフト)	28,000円
PS98-017-HV(日本語MS-DOSVer3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	807,100円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス43,000円×6回
10,000円×48回	ボーナス29,300円×8回
7,500円×60回	ボーナス29,500円×10回
10,700円×72回	ボーナス なし

一太郎入門ビデオプレゼント

プラン532 98ES2 実戦ミュージックセット TELにて

品名	価格
PC-9801ES2(32ビットCPU80386SX搭載)	448,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
ミュージ郎Jr(楽譜編集演奏システム)	98,000円
データ曲集3巻	10,500円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
SRS-150EX(SONY、AV対応防磁設計、15W+15Wの大迫力)	24,300円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	727,200円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス27,900円×6回
9,000円×48回	ボーナス23,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス22,700円×10回
9,300円×72回	ボーナス なし

プラン533 98ESお得なビジネスセット TELにて

品名	価格
PC-9801ES2(32ビットCPU80286X搭載)	448,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
CRC-THE4(40MB、内蔵型ハードディスクユニット、23ms)	109,800円
VP-2050PC(136桁、シリアルドットカラー漢字プリンタ)	158,000円
VP-2050CSF(シートフィーダー、カット紙の連続給紙に便利)	30,000円
VP-2050PTU(トラクタユニット、連続紙の給紙に便利)	10,000円
Lotus1-2-3(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
1-2-3-4台帳管理(顧客台帳、仕入れ台帳など)	25,000円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト)	58,000円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ) 500枚	2,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	1,042,400円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
18,000円×36回	ボーナス38,800円×6回
14,000円×48回	ボーナス30,000円×8回
12,000円×60回	ボーナス23,100円×10回
13,600円×72回	ボーナス なし

一太郎ビデオマニュアル進呈

ロータスビデオマニュアル進呈

98メンテナンスキットサービス!!



LET'S CALL WAVE・EYE

時代に熱く応える、ウェーブ・アイ

お申し込みは料金無料の
フリーコール又は、フリーダイヤルで！

0120-00-9898
0088-22-5555

受付時間
AM9:30▶PM9:00　電話一本即納！

藤　沢	0466(43)1775	静　岡	0542(54)0696
札　幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛　岡	0196(24)3172	大　阪	06 (362) 5057
仙　台	022(267)5371	広　島	082(293)0811
新　潟	0252(75)5076	福　岡	092(481)0502
東　京	03 (226) 9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。<特価は税別>

PC-98DO

98DOは、
98と88のソフトが
1台で楽しめる
生まれながらの
マルチタレントです。



**テレホンカード
プレゼント**

プラン534　98DOお買い得基本セット　TELにて

品名	価格
PC-98DO(98VM、88MAのソフトが使用可能)	298,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字、高解像度カラーCRT、チルト台付き)	74,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
遥かなるオーガスタ(ゴルフシュミレーションゲーム)	12,800円
斬(ZAN)(シュミレーションゲーム)	9,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	406,200円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス28,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,300円×6回
2,500円×48回	ボーナス25,600円×8回
5,600円×60回	ボーナス　なし

プラン535　98DOおもしろ大画面セット　TELにて

品名	価格
PC-98DO(98VM、88MAのソフトが使用可能)	298,000円
CU-21HD(21型、アンプ内蔵、脱着可能スピーカ搭載)	148,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
斬(ZAN)(シュミレーションゲーム)	9,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	466,600円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
6,000円×36回	ボーナス27,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス25,500円×8回
2,500円×60回	ボーナス26,300円×10回
5,900円×72回	ボーナス　なし

プラン536　98DO超お買い得初心者用ワープロアートセット　39%引

品名	価格
PC-98DO(98VM、88MAのソフトが使用可能)	298,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字、高解像度カラーCRT、チルト台付き)	74,800円
PC-PR101TL3(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
ユーカラart(ワープロソフト、グラフィック作成機能付き)	40,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	567,600円

特価359,800円

月額	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス21,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,100円×8回
3,000円×60回	ボーナス27,200円×10回
6,500円×72回	ボーナス　なし

プラン537　98DOかんたん通信セット　TELにて

品名	価格
PC-98DO(98VM、88MAのソフトが使用可能)	298,000円
PC-TV354(TVチューナ内蔵、高解像度CRT)	102,600円
PV-A24MNP5(2400bps、クラス5モデム)	54,800円
アシストコール(パソコン通信ソフト)	9,700円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
信長の野望・戦国群雄伝	9,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	492,900円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
12,000円×24回	ボーナス22,400円×4回
8,000円×36回	ボーナス16,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,400円×8回
7,000円×60回	ボーナス　なし

PC-9801UV11

プラン538　98UV11お買い得基本セット　TELにて

品名	価格
PC-9801UV11(16ビットCPU、V30搭載)	265,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	349,600円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
7,000円×24回	ボーナス22,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
2,000円×48回	ボーナス22,600円×8回
4,800円×60回	ボーナス　なし

プラン539　98UV11超お買い得ワープロアートセット　42%引

品名	価格
PC-9801UV11(16ビットCPU V30搭載、)	265,000円
XC-1498C(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
PC-PR101TL3(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
ユーカラart(ワープロソフト、グラフィック作成機能付き)	40,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOSVer3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	502,400円

表計算ソフトサービス

特価298,000円

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス24,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス21,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス20,800円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

プラン540　98UV11簡単通信セット　TELにて

品名	価格
PC-9801UV11(16ビットCPU、V30搭載)	265,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PV-A24MNP5(モデム2400bps、MNPクラス5)	54,800円
パーティ(初めての方にもわかりやすい通信ソフト)	24,000円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	502,400円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス26,800円×4回
7,000円×36回	ボーナス17,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス16,300円×8回
5,500円×72回	ボーナス　なし

プラン541　98UV11ビジネスセット　TELにて

品名	価格
PC-9801UV11(16ビットCPU、V30搭載)	265,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
PC-9801N(16ビットCPU、V30搭載、ノート型パソコン)	248,000円
PC-PR102TL3(80桁、24ドット、熱転写プリンタ)	50,000円
PC-9801N-19(専用プリンタ接続ケーブル)	7,800円
オールインワンNOTE(表計算、ワープロ、グラフ作成)	39,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスパッド	1,000円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	713,800円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
12,500円×36回	ボーナス25,800円×6回
10,000円×48回	ボーナス18,300円×8回
8,000円×60回	ボーナス17,300円×10回
9,400円×72回	ボーナス　なし

PC-9801EX2

プラン542　98EX2お買得基本セット　TELにて

品名	価格
PC-9801EX2(16ビットCPU80286搭載、3.5インチFDD)	348,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付)	84,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	443,600円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス20,300円×4回
7,000円×36回	ボーナス13,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス12,900円×8回
5,900円×60回	ボーナス　なし

プラン543　98EX2お買得基本セット　TELにて

品名	価格
PC-9801EX2(16ビットCPU80286搭載、3.5インチFDD)	348,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
AP-850PC(80桁、48ドット、高品位カラー熱転写プリンタ)	96,800円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	548,800円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス15,600円×6回
8,000円×48回	ボーナス10,700円×8回
6,000円×60回	ボーナス13,000円×10回
7,000円×72回	ボーナス　なし

プラン544　98EX2お買得ワープロアートセット　37%引

品名	価格
PC-9801EX2(16ビットCPU80286搭載、3.5インチFDD)	348,000円
XC-1498(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
PC-PR101TL3(80桁、24ドット、熱転写プリンタ)	69,800円
ユーカラart(ワープロソフト、グラフィック作成機能付)	40,000円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	642,600円

特価399,800円

月額	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス17,500円×6回
8,000円×48回	ボーナス12,200円×8回
6,000円×60回	ボーナス14,200円×10回
7,200円×72回	ボーナス　なし

プラン545　98EX2簡易ビジネスセット　TELにて

品名	価格
PC-9801EX2(16ビットCPU80286搭載、3.5インチFDD)	348,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
PC-PR201B(136桁、24ドット漢字シリアルプリンタ)	99,500円
FI-DATABOX(高機能高速カード型データベース)	32,000円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト)	58,000円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(15インチ連続紙)500枚	2,400円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	643,500円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス18,000円×6回
9,000円×48回	ボーナス15,800円×8回
8,000円×60回	ボーナス10,300円×10回
8,300円×72回	ボーナス　なし

**ON FREEDIAL !! 0120-00-9898
0088-22-5555**

時代に熱く応える、ウェーブ・アイ

X68000 新シリーズ

X68000マインドを継承する知的正統派、
変わらないことの意味が見えてくる。
次代のインテリジェンス、SX-WINDOW搭載。
先駆の高解像度自然色グラフィックス。

プラン546 X68000 SUPER-HD 純正基本セット

品目	価格
CZ-623C(80M HDD内蔵)	498,000円
CZ-613D-TAK(0.31ミリ超高精細度CRT)	135,000円
X68Kメンテナンスキット	サービス
定価合計	633,000円

予約受付中
新登場

プラン547 X68000 EXPERTII 純正基本セット TELにて

品目	価格
CZ-603C	338,000円
CZ-603D	89,800円
X68Kメンテナンスキット	サービス
定価合計	427,800円

ウェーブ・アイ特価
新登場

プラン548 X68000 PROII 純正基本セット TELにて

品目	価格
CZ-653C	285,000円
CZ-603D	89,800円
X68Kメンテナンスキット	サービス
定価合計	374,800円

ウェーブ・アイ特価
新登場

X68000PRO

プラン549 X68000PRO純正基本セット TELにて

品目	価格
CZ-652C	298,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89,800円
X68000メンテナンスキット	サービス
定価合計	387,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス16,100円×6回
5,800円×48回	ボーナス10,300円×8回
4,600円×60回	ボーナス10,000円×10回
5,400円×72回	ボーナス なし

プラン550 X68000PROお買得ゲームセット TELにて

品目	価格
CZ-652C	298,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89,800円
XE1-AJ(サイバースティック)	23,800円
サンダーブレード	9,500円
ダンジョンマスター	9,800円
SRS-D3K(SONY、防磁型スピーカー、スーパーウーファーのセット)	20,800円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
X68000メンテナンスキット	サービス
定価合計	507,500円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス17,700円×6回
7,000円×48回	ボーナス13,700円×8回
6,000円×60回	ボーナス10,400円×10回
6,600円×72回	ボーナス なし

プラン551 X68000PRO超お買得アートセット TELにて

品目	価格
CZ-652C	298,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89,800円
AP-800(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	97,800円
#8226(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
Z'sSTAFF-PRO68K(高機能グラフィック作成ソフト)	58,000円
ダンジョンマスター	9,800円
SRS-D3K(SONY、防磁型スピーカー、スーパーウーファーのセット)	20,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
X68000メンテナンスキット	サービス
定価合計	581,400円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
9,000円×48回	ボーナス11,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス12,200円×10回
7,800円×72回	ボーナス なし

X68000EXPERT・EXPERT HD

プラン552 X68000EXPERT純正基本セット TELにて

品目	価格
CZ-602C	356,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89,800円
X68000メンテナンスキット	サービス
定価合計	445,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス18,900円×6回
6,500円×48回	ボーナス12,900円×8回
5,000円×60回	ボーナス13,300円×10回
6,200円×72回	ボーナス なし

プラン553 X68000EXPERTお買得通信セット TELにて

品目	価格
CZ-602C	356,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89,800円
PV-A24MNP5(アイワ2400bpsモデム、MNPクラス5)	54,800円
たーみのる2(通信ソフト)	17,800円
ダンジョンマスター	9,800円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
X68000メンテナンスキット	サービス
定価合計	584,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,800円×36回	ボーナス23,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス15,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス11,000円×10回
7,600円×72回	ボーナス なし

プラン554 X68000EXPERTお買得ミュージックセット TELにて

品目	価格
CZ-602C	356,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89,800円
AP-550EX(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	62,800円
#8226(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
MT-32(ローランドMIDI音源モジュール)	64,800円
SX-68K(MIDIインターフェースボード)	19,800円
SRS-D3K(SONY、防磁型スピーカー、スーパーウーファーのセット)	20,800円
Music studio(MIDIマルチレコーディングソフト)	25,800円
Music PRO68K(MIDI楽譜作成、演奏ソフト)	28,800円
ソングライブラリィ(101曲)	8,800円
XE1-AJ(サイバースティック)	23,800円
サンダーブレード	9,500円
ダンジョンマスター	9,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
X68000メンテナンスキット	サービス
定価合計	727,700円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
13,500円×36回	ボーナス30,500円×6回
9,900円×48回	ボーナス27,200円×8回
8,000円×60回	ボーナス24,200円×10回
10,400円×72回	ボーナス なし

プラン555 X68000EXPERT HD 純正基本セット TELにて

品目	価格
CZ-612C(40MBハードディスク内蔵)	466,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89,800円
X68000メンテナンスキット	サービス
定価合計	555,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,800円×36回	ボーナス25,700円×6回
8,000円×48回	ボーナス17,600円×8回
7,000円×60回	ボーナス12,700円×10回
7,800円×72回	ボーナス なし

プラン556 X68000EXPERT HD 本格アートセット TELにて

品目	価格
CZ-612C(40MBハードディスク内蔵)	466,000円
CZ-612D(0.31ミリ、TV内蔵、高解像度CRT)	119,800円
AP-800(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	94,800円
#8226(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
Z'sSTAFF-PRO68K(高機能グラフィック作成ソフト)	58,000円
PSY-CRONE68K(3次元コンピュータグラフィックツール)	58,000円
GT-1000(A7サイズ、カラーイメージスキャナー自動読み取り機構)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
CZ-6VT1(カラーイメージユニット、ビデオ映像を入力)	69,800円
アフターバーナー	9,200円
ナイトアームズ	9,700円
XE1-AJ(サイバースティック)	23,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピーケース(100枚収納可能、鍵付)	2,980円
X68000メンテナンスキット	サービス
定価合計	1,006,580円

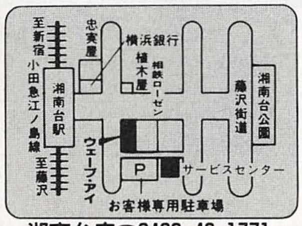
ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
20,000円×36回	ボーナス33,200円×6回
16,000円×48回	ボーナス23,000円×8回
13,000円×60回	ボーナス21,200円×10回
14,200円×72回	ボーナス なし

X68000メンテナンスキット

- フロッピー10枚
- クリーニングディスク
- PRO STAFFジャンパー





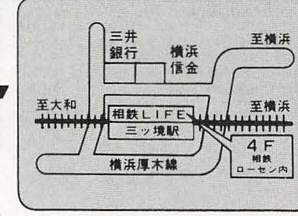
湘南台店☎0466-43-1771

新歩人の情報ターミナル

未来をクリエイトする
WAVE EYE
ウェーブ・アイ

〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-10-1

振込銀行▶ 横浜銀行 湘南台支店 当座000467 (株)ウェーブ・アイ



三ッ境店☎045-363-7044



LET'S CALL WAVE·EYE

お申し込みは料金無料のフリーコール又は、フリーダイヤルで！

0120-00-9898
0088-22-5555

受付時間

AM9:30▶PM9:00 **電話一本即納！**

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。〈特価は税別〉

PC-286UX

16ビットCPU80286を搭載した、3.5インチFDDマシン。

プラン557 286UXお買い得基本セット TELにて

品目	価格
PC-286UX-STD（16ビットCPU80286搭載）	268,000円
XC-1498C（0.28ミリ、高解像度カラーCRT）	99,800円
TN-98E（バスマウス、400カウント仕様）	9,800円
マウスポケット（マウス収納ボックス）	1,000円
286メンテナンスキット	サービス
定価合計	378,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス25,200円×4回
4,000円×36回	ボーナス26,300円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,100円×8回
5,400円×60回	ボーナス なし

プラン558 286UXお買い得ワープロアートセット 32%引

品目	価格
PC-286UX-STD（16ビットCPU80286搭載）	268,000円
CU-14FD（0.31ミリ、4050文字、高解像度カラーCRT、チルト台付き）	74,800円
AP-850PC（80桁、48ドットカラー熱転写プリンタ）	94,800円
ユーカラart（日本語ワープロソフト、グラスィック作成機能付き）	40,000円
PS98-017-HV（日本語MS-DOS Ver3.3B）	18,000円
TN-98E（バスマウス、400カウント仕様）	9,800円
マウスポケット（マウス収納ケース）	1,000円
フロッピーケース（100枚収納、鍵付き）	2,980円
プリンター用紙（A4サイズ）100枚	400円
286メンテナンスキット	サービス
定価合計	509,780円

特価349,800円

月々	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス25,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,600円×8回
3,000円×60回	ボーナス25,900円×10回
6,300円×72回	ボーナス なし

PC-386M

プラン559 386M純正基本セット TELにて

品目	価格
PC-386M-STD（32ビットCPU80386SX搭載）	328,000円
CR-4000（0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付）	94,800円
TN-98E（マウス、400カウント仕様）	9,800円
マウスホケット（マウス収納ポケット）	1,000円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	433,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス30,700円×4回
6,000円×36回	ボーナス26,400円×6回
4,000円×48回	ボーナス24,500円×8回
6,700円×60回	ボーナス なし

プラン560 386M超お買得セット 29%引

品目	価格
PC-386M-STD（32ビットCPU80386SX搭載）	338,000円
CU-14FD（0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用）	74,800円
PC-PR150V（80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ）	99,800円
TN-98E（マウス、400カウント仕様）	9,800円
PS98-017-HV（日本語MS-DOS Ver3.3B）	18,000円
マウスホケット（マウス収納ケース）	1,000円
プリンター用紙（A4サイズ）100枚	400円
WD-401G（縦型4B段パソコンデスク、マウステーブル付）	32,800円
WT-001G（椅子、ガス式上下調節機構）	23,000円
98メンテナンスキット	サービス
ワープロソフト進呈	
定価合計	597,600円

特価419,800円

月々	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス27,400円×6円
6,000円×48回	ボーナス27,200円×8回
5,000円×60回	ボーナス22,700円×10回
7,500円×72回	ボーナス なし

PC-286VF

286VFシリーズお買上げのお客様に表計算ソフトプレゼント

プラン561 286VF 超お買得基本セット 42%引

品目	価格
PC-286VF-STD（16ビットCPU80286搭載）	298,000円
CU-14FD（0.31ミリ、4050文字高解像度CRT、チルト台付）	74,800円
PC-PR150V（80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ）	99,800円
TN-98E（バスマウス、400カウント仕様）	9,800円
プリンター用紙（A4サイズ）100枚	400円
マウスポケット（マウス収納ケース）	1,000円
WD-401G（縦型4段パソコンデスク）	32,800円
WT-001G（椅子、ガス式上下調節機構）	23,800円
286メンテナンスキット	サービス
定価合計	540,400円

特価309,800円

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス29,600円×4回
6,000円×36回	ボーナス25,600円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,900円×8回
6,600円×60回	ボーナス なし

プラン562 286VFお買い得基本セット TELにて

品目	価格
PC-286VF-STD（16ビットCPU80286搭載）	298,000円
PC-KD854N（0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き）	84,800円
TN-98E（バスマウス、400カウント仕様）	9,800円
マウスポケット（マウス収納ケース）	1.000円
286メンテナンスキット	サービス
定価合計	393,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
6,000円×24回	ボーナス28,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
2,000円×48回	ボーナス22,600円×8回
4,800円×60回	ボーナス なし

プラン563 286VFお買い得ワープロセット PIEXE入門ビデオプレゼント

品目	価格
PC-286VF-STD（16ビットCPU80286搭載）	298,000円
CU-14FD（0.31ミリ、4050文字、高解像度カラーCRT、チルト台付き）	74,800円
PC-PR101TL3（80桁、カラー熱転写プリンタ）	69,800円
PIEXE（ワープロソフト、図形編集機能付き）	48,000円
PS98-017--HMW（日本語MS-DOSVer3.3A）	18,000円
TN-98E（バスマウス、400カウント仕様）	9,800円
プリンター用紙（A4サイズ）100枚	400円
フロッピーケース（100枚収納、鍵付き）	2,980円
マウスポケット（マウス収納ケース）	1,000円
286メンテナンスキット	サービス
定価合計	522,780円

特価339,800円

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス35,800円×4回
6,000円×36回	ボーナス29,900円×6回
4,000円×48回	ボーナス27,100円×8回
7,100円×60回	ボーナス なし

PC-286VX

プラン564 286VX 純正基本セット TELにて

品目	価格
PC-286VX-STD（16ビットCPU80286搭載）	348,000円
CR-4000（0.31ミリ、純正高解像度CRT）	948,000円
TN-98E（バスマウス、400カウント仕様）	9,800円
286メンテナンスキット	サービス
定価合計	452,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス34,100円×4回
7,000円×36回	ボーナス22,700円×6回
4,000円×48回	ボーナス26,300円×8回
6,900円×60回	ボーナス なし

プラン565 286VXお買得ワープロ カルクセット 32%引

品目	価格
PC286VX-STD（16ビットCPU80286搭載）	348,000円
XC-1498C（0.28ミリ、高解像度カラーCRT）	99,800円
PC-PR150V（80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ）	99,800円
一太郎Ver4.3（ワープロソフト）	58,000円
PS98-017-HMW（日本語MS-DOS Ver3.3B）	18,000円
アシストカルク（表計算ソフト）	9,700円
TN-98E（バスマウス、400カウント仕様）	9,800円
プリンター用紙（A4サイズ）100枚	400円
フロッピーケース（100枚収納可能、鍵付）	2,980円
WD-401G（縦型4段パソコンデスク）	32,800円
286メンテナンスキット	サービス
定価合計	679,280円

特価462,000円

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス29,600円×6回
7,000円×48回	ボーナス27,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス28,000円×10回
8,300円×72回	ボーナス なし

一太郎入門ビデオプレゼント

286メンテナンスキット

- フロッピー10枚
- クリーニングディスク
- マウスパッド
- キーボードカバー



フリーダイヤル0120-00-9898

ON FREEDIAL!! 0120-00-9898 0088-22-5555

電話一本即納!!安心と信頼で応えます。

PC-9801n

プラン566　98noteお買得通信セット　TELにて

品名	価格
PC-9801N(16ビットCPU、V30搭載、ノート型パソコン)	248,000円
PC-9801N-06(内蔵型モデムボード、2400bps、MNP5)	49,000円
アシストコール(通信ソフト)	9,700円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	324,700円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス23,600円×4回
5,000円×36回	ボーナス19,200円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,200円×8回
5,300円×60回	ボーナス　なし

プラン567　98noteお買得ビジネスセット　TELにて

品名	価格
PC-9801N(16ビットCPU、V30搭載、ノート型パソコン)	248,000円
PC-PR102TL3(80桁、24ドット熱転写プリンタ)	50,000円
PC-9801N-19(専用プリンタ接続ケーブル)	7,800円
THEカードマン(電子手帳のデータをパソコンで活用できる)	28,000円
アシストワード(ワーフロソフト)	9,700円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
PA-8600(シャープ多機能電子手帳)	28,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	389,900円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス24,500円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,100円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,100円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

プラン568　98noteお買得ワープロセット　TELにて

品名	価格
PC-9801N(16ビットCPU V30搭載、ノート型パソコン)	248,000円
PC-PR101TL3(80桁、24ドット、カラー然転写プリンター)	69,800円
PC-9801N-19(プリンター接続ケーブル)	7,800円
オールインワンNOTE(表計算、ワープロ、グラフ作成機能)	39,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	392,400円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス21,200円×4回
6,000円×36回	ボーナス19,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス19,300円×8回
6,000円×60回	ボーナス　なし

プラン569　98note本格ビジネスセット　TELにて

品名	価格
PC-9801N(16ビットCPU、V30搭載、ノート型パソコン)	248,000円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	99,800円
PC-9801N-19(専用プリンタ接続ケーブル)	7,800円
PC-9801N-06(内蔵型モデムボード、2400bps、MNP5)	49,000円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
アシストコール(通信ソフト)	9,700円
アシストカルク(表計算ソフト)	9,700円
一太郎DASH(ノート専用ワープロソフト)	39,000円
Little F(外付け3.5インチディスクドライブ)	39,800円
PC-9801N-15(FDD接続ケーブル)	9,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスパッド	1,000円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	541,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス27,400円×6回
6,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,800円×10回
7,000円×72回	ボーナス　なし

DynaBook

プラン570　Dyna Book 基本セット　TELにて

品名	価格
J-3100SS(80C86CPU、1.5MBメモリ実装)	198,000円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	198,000円

ウェーブ・アイ特価

クレジット支払方法は、お電話でご相談いたします。

プラン571　Dyna Bookお買得通信セット　TELにて

品名	価格
J3100SS(CPU80C86 1.5MBメモリ 2.7kg)	198,000円
J31MCSSI(内蔵型モデムカード)	48,000円
マイトーク(通信ソフト)	28,000円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	274,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×18回	ボーナス25,200円×3回
7,000円×24回	ボーナス22,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
5,700円×48回	ボーナス　なし

プラン572　Dyna Bookお買い得ビジネスセット　TELにて

品名	価格
J-3100SS(CPU80C86 1.5MBメモリ2.7kg)	198,000円
BUSI COMPOビジコンポ(ワープロ表計算、カード型データベースソフト)	40,000円
AP-800(48ドットカラー熱転写プリンター)	97,800円
プリンタードライバー	7,800円
PWS5453Aプリンター-ケーブル	6,000円
A4カット紙	480円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	350,080円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×24回	ボーナス21,500円×4回
6,000円×36回	ボーナス15,900円×6回
4,000円×48回	ボーナス16,300円×8回
5,600円×60回	ボーナス　なし

PC-286 NOTE F



A4ファイルサイズ、2.5kg42mm
3.5インチFDD+ICCD
連続電池動作約3時間。

プラン573　286NOTE-F基本セット　TELにて

品名	価格
PC-286NOTE-F(ノートタイプパソコン)	198,000円
PCRDC(1.25MバイトRAMドライブカード)	38,000円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	236,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×18回	ボーナス25,400円×3回
5,000円×24回	ボーナス25,800円×4回
3,000円×36回	ボーナス20,400円×6回
4,900円×48回	ボーナス　なし

プラン574　286NOTE-Fお買得セット　TELにて

品名	価格
PC-286NOTE-F(ノートタイプパソコン)	198,000円
PCRDG(1.25MBRAMドライブカード)	38,000円
Little-F(外付け3.5インチディスクドライブ)	39,800円
ドライブ接続ケーブル	9,800円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	285,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,500円×24回	ボーナス17,200円×4回
7,000円×30回	ボーナス13,300円×5回
5,000円×36回	ボーナス16,900円×6回
5,000円×60回	ボーナス　なし

プラン575　286NOTE-Fお買得ワープロセット　TELにて

品名	価格
PC-286NOTE-F(ノートタイプパソコン)	198,000円
PCRDC(1.25MバイトRAMドライブカード)	38,000円
PCNP1(PIEXEカード、ワープロソフト)	63,000円
PC-PR101TL3(80桁24ドット、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
PCPRCB1(プリンター接続ケーブル)	6,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	385,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス24,500円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,100円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,100円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

プラン576　286NOTE-F超お買得ビジネスセット　TELにて

品名	価格
PC-286NOTE-F(ノートタイプパソコン)	198,000円
PCRDC(1.25MバイトRAMドライブカード)	38,000円
PC-PR102TL3(80桁、日本語、熱転写プリンタ)	50,000円
PCPRCB1(プリンター接続ケーブル)	6,800円
PCM31(日本語MS-DOSVer4.01)	18,000円
PCNMC(2400bpsモデムカード)	32,800円
アシストコール(通信ソフト)	9,700円
アシストカルク(表計算ソフト)	9,700円
アシストワード(ワープロソフト)	9,700円
PCNCC2(キャリングケース)	12,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	394,900円

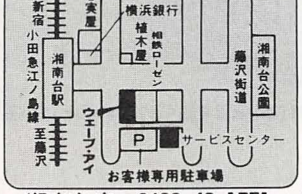
ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
3,000円×60回	ボーナス22,200円×10回
5,700円×72回	ボーナス　なし

ラップトップメンテナンスキット

- フロッピー10枚
- 携帯用フロッピーケース
- カード型電卓
- クリーニングディスク





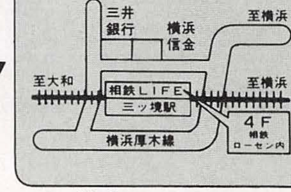
湘南台店☎0466-43-1771

新歩人の情報ターミナル

未来をクリエイトする WAVE EYE ウェーブ・アイ

〒252神奈川県藤沢市湘南台1-10-1

振込銀行▶横浜銀行　湘南台支店　当座000467（株）ウェーブ・アイ



三ッ境店☎045-363-7044



LET'S CALL WAVE·EYE

お申し込みは料金無料の
フリーコール又は、フリーダイヤルで！

0120-00-9898
0088-22-5555

受付時間

AM9:30▶PM9:00 電話一本即納！

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06 (362) 5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03 (226) 9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。〈特価は税別〉

PC-8801mc テレホンカードプレゼント

88＆CD-ROMで楽しさケタ違い。
さらに拡がった
ボクらの88。



新登場

プラン577 88MCお買い得純正基本セット TELにて

品名	価格
PC-8801MCmodel2(CD-ROM搭載)	199,000円
PC-KD862S(0.39ミリ、高解像度CRT、スピーカ内蔵)	99,800円
TN-88B(マウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
88メンテナンスキット	サービス
定価合計	307,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
7,000円×24回	ボーナス23,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
2,500円×48回	ボーナス19,900円×8回
4,800円×60回	ボーナス　なし

プラン578 88MC超お買得基本セット 35%引

品名	価格
PC-8801MCmodel2(CD-ROM搭載)	199,000円
PC-PR101TL3(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
TN-88B(マウス)	7,800円
JOY-CONT-Turbo3(ダブルトリガー連射式ジョイコントローラー)	2,200円
フロッピーケース(100枚収納、鍵付)	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
88メンテナンスキット	サービス
定価合計	413,780円

特価269,000円

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス27,800円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,100円×6回
3,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
5,600円×60回	ボーナス　なし

プラン579 88MCお買い得ワープロアートセット 37%引

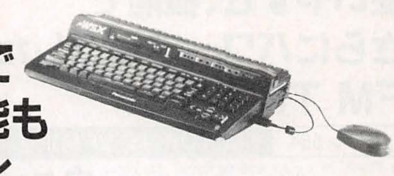
品名	価格
PC-8801MCmodel2(CD-ROM搭載)	199,000円
CU-14FD(0.31ミリ高解像度CRT)	74,800円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	99,800円
ユーカラart(ワープロソフト、グラフィック作成機能付き)	30,000円
TN-88B(マウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピーケース(100枚収納、鍵付き)	2,980円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
88メンテナンスキット	サービス
定価合計	471,580円

特価299,000円

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス24,500円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,100円×6回
3,000円×48回	ボーナス27,100円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

A1 WSX

48ドット
カラー対応で
ワープロ機能も
ますます進化。



プラン580 FS-A1WSXお買い得基本セット TELにて

品名	価格
FS-A1WSX(MSX2＋)	69,800円
TH14G2(14型、TV内蔵専用CRT)	60,000円
イース3(ゲームソフト)	8,700円
JOY-CONT turbo3(ダブルトリガー、連射式ジョイコントローラー)	2,200円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	17,000円
定価合計	157,700円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,800円×12回	ボーナス　なし
6,700円×18回	ボーナス　なし
5,200円×24回	ボーナス　なし
3,600円×36回	ボーナス　なし

プラン581 FS-AIWSXグラフィックセット TELにて

品名	価格
FS-AIWSX(ワープロ機能内蔵MSX2＋)	69,800円
FW-RSUIW(イメージスキャナ、写真イラストの読みとり)	24,800円
FS-IFAI(スキャナーインターフェース)	9,800円
HBP-FIC(24ドット、カラー熱転写プリンタ)	49,800円
EGG-MOUSE(200カウントマウス)	5,500円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	17,000円
定価合計	177,100円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×12回	ボーナス21,300円×2回
5,000円×18回	ボーナス17,000円×3回
6,100円×24回	ボーナス　なし

F1 XV

作曲・自作アニメ
・ワープロと
パソコンが初めてでも
多彩に使いこなせるF1-XV



プラン582 F1XVお買い得基本セット TELにて

品名	価格
HB-F1XV(MSX2＋)	69,800円
TH-14G2(14型、TV内蔵専用CRT)	60,000円
FS-VC3011A(専用RGB接続ケーブル)	3,000円
JOY-CONT turob3(ダブルトリガー、連射式ジョイコントローラー)	2,200円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	17,000円
信長の野望戦国群雄伝	11,800円
定価合計	163,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,600円×12回	ボーナス　なし
7,200円×18回	ボーナス　なし
5,600円×24回	ボーナス　なし
3,900円×36回	ボーナス　なし

プラン583 F1XV本格セット TELにて

品名	価格
HB-F1XV(MSX2＋)	69,800円
TH-14G2(14型、TV内蔵専用CRT)	60,000円
FS-VC3011A(専用RGB接続ケーブル)	3,000円
HBP-F1C(24ドット、カラー熱転写プリンター)	49,800円
SRS-150EX(AV対応防磁設計、15W+15Wの大迫力)	24,300円
JOY-CONT turob3(ダブルトリガー、連射式ジョイコントローラー)	2,200円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	17,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
定価合計	226,500円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×12回	ボーナス33,000円×2回
7,000円×18回	ボーナス21,700円×3回
4,000円×24回	ボーナス25,200円×4回
5,700円×36回	ボーナス　なし

88メンテナンスキット



- フロッピー10枚
- キーボードカバー
- クリーニングディスク
- ホコリキャッチャー

迷ったら、迷わずTELして下さい。

ON FREEDIAL !! 0120-00-9898
0088-22-5555

時代に熱く応える、ウェーブ・アイ

FM TOWNS 2F

使いやすさ、機能で
さらにパワーアップした
FM TOWNS。

プラン584 FM-TOWNS-2F純正基本セット TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2F(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	378,000円
FMT-DP531(0.38ミリ高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムVI.ILEVEL20)	20,000円
遙かなるオーガスタ(ゴルフシュミレーションゲーム)	12,800円
TURBO-OUTRUN(ターボが爆発、フェラーリに乗って爆走しよう)	9,800円
マウスパッド	1,000円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	544,380円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス ? ×4回
7,000円×36回	ボーナス ? ×6回
5,000円×48回	ボーナス ? ×8回
???円×60回	ボーナス なし

プラン585 FM-TOWNS-2Fらくらく通信セット TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2F(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	378,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB101(JIS配列キーボード)	20,000円
B276A010(TOWNSシステムVI.ILEVEL20)	20,000円
PV-A24MNP5(アイワ2400bpsモデムMNPクラス5)	54,800円
富士通HABITAT(絵が動くハイパー通信ソフト)	6,800円
らくらくパソコン通信(初心者でも簡単パソコン通信ソフト)	8,800円
マウスパット	1,000円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	582,180円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス23,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス25,700円×8回
4,000円×60回	ボーナス22,400円×10回
6,600円×72回	ボーナス なし

プラン586 FM-TOWNS-2Fお手ごろミュージックセット TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2F(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	378,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムVI.ILEVEL20)	20,000円
Music PRO-TOWNS(楽譜作成、演奏ソフト)	19,800円
TOWNS-SOUND	28,000円
FMT-SP101(ランプ内蔵2ウェイ25W+25Wの大迫力スピーカー)	29,800円
FMPR-204B(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンター接続ケーブル)	6,800円
信長の野望戦国群雄伝	11,800円
マウスパッド	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	698,380円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス29,100円×6回
7,000円×48回	ボーナス27,200円×8回
5,000円×60回	ボーナス27,700円×10回
8,300円×72回	ボーナス なし

プラン587 FM-TOWNS-2Fお買得セット TELにて

品名	価格
FM-TCWNS-2F(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	378,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムVI.ILEVEL20)	20,000円
FMPR-204B(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
F・BASIC386(ベーシック開発言語)	25,000円
B276A100(日本語MS-DOS Ver3.1)	18,000円
SIM-CITY(パソコンの中に町を建設、繁栄崩壊はアナタ次第)	8,800円
ダンジョンマスター(本格ロールプレイングゲーム)	9,700円
マウスパッド	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	726,280円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス27,200円×6回
7,000円×48回	ボーナス25,700円×8回
5,000円×60回	ボーナス26,500円×10回
8,100円×72回	ボーナス なし

プラン588 FM-TOWNS-2F簡単ワープロアートセット TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2F(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	378,000円
FMT-DP532(0.26ミリ、超高解像度CRT)	138,000円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムVI.ILEVEL20)	20,000円
G5(ワープロ・データベースなど多彩なソフト)	38,000円
TOWNS-PAINT(高機能グラフィック作成ソフト)	18,000円
GT-1000(A7サイズカラーイメージスキャナー、自動読取り機構)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
FMPR-204B(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
ダンジョンマスター(本格ロールプレイングゲーム)	9,700円
SIM-CITY(パソコンの中に町を建設、繁栄崩壊はあなた次第)	8,800円
マウスパット	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	818,980円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス32,300円×6回
9,000円×48回	ボーナス27,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス25,600円×10回
9,700円×72回	ボーナス なし

プラン589 FM-TOWNS-2F本格ビジネスセット 34%引

品名	価格
FM-TOWNS-2F(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	378,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、超高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムVI.ILEVEL20)	20,000円
PC-PR201B(136桁、24ドット、漢字シリアルプリンタ)	99,500円
Print-Boy(PC対応プリンタインターフェースボード)	24,800円
Lotus1-2-3(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
FM-OASYS/FD(オアシスワープロソフト)	55,000円
B276A100(日本語MS-DOS Ver3.1)	18,000円
遙かなるオーガスタ(ゴルフシュミレーションゲーム)	12,800円
SIM-CITY(パソコンの中に町を建設、繁栄崩壊はあなた次第)	8,800円
マウスパッド	1,000円
プリンター用紙(15インチ連続紙)500枚	2,400円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	896,880円

特価589,800円

月額	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス42,400円×6回
10,000円×48回	ボーナス28,800円×8回
8,000円×60回	ボーナス26,100円×10回
10,600円×72回	ボーナス なし

FM TOW
ひろがる ひろがる FMタウンズワ

HDDを内蔵した新モデルの登場に
一層パワーアップしたタウンシリー

FM TOWNS 2H

プラン590 FM-TOWNS-2Hお買得純正基本セット TELにて

品名	価格
FM-TCWNS-2H(40MBハードディスク内蔵)	548,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムVI.ILEVEL20)	20,000円
遙かなるオーガスタ(ゴルフシュミレーションゲーム)	12,800円
TURBO-OUTRUN(ターボが爆発、フェラーリに乗って爆走しよう)	9,800円
マウスパッド	1,000円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	714,380円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,800円×36回	ボーナス ? ×6回
8,000円×48回	ボーナス ? ×8回
6,000円×60回	ボーナス ? ×10回
???円×72回	ボーナス なし

プラン591 FM-TOWNS-2H本格ミュージックセット TELにて

品名	価格
FM-TCWNS-2H(40MBハードディスク内蔵)	548,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード)	20,000円
B276A010(TOWNSシステムVI.ILEVEL20)	20,000円
MusicPRO-TOWNS(楽譜作成、演奏ソフト)	19,800円
TOWNS-SOUND	28,000円
FMT-SP101(アンプ内蔵、2ウェイ25W+25Wの大迫力スピーカ)	29,800円
FMPR-204B(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
TURBO-OUTRUN(ターボが爆発、フェラーリに乗って爆走しよう)	9,800円
マウスパッド	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	856,380円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
14,000円×36回	ボーナス27,500円×6回
10,000円×48回	ボーナス26,600円×8回
8,000円×60回	ボーナス24,200円×10回
10,400円×72回	ボーナス なし

プラン592 FM-TOWNS-2H本格ビジネスセット TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2H(40MBハードディスク内蔵)	548,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、超高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムVI.ILEVEL20)	20,000円
PC-PR201B(136桁、24ドット、漢字シリアルプリンタ)	99,500円
Print-Boy(PC対応プリンタインターフェースボード)	24,800円
Lotus1-2-3(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
FM-OASYS/HD(オアシスワープロソフト)	58,000円
B276A100(日本語MS-DOS Ver3.1)	18,000円
遙かなるオーガスタ(ゴルフシュミレーションゲーム)	12,800円
ダンジョンマスター(本格ロールプレイングゲーム)	9,800円
マウスパット	1,000円
プリンター用紙(15インチ連続紙)500枚	2,400円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	1,067,880円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
19,000円×36回	ボーナス26,000円×6回
14,000円×48回	ボーナス24,700円×8回
11,000円×60回	ボーナス24,700円×10回
13,000円×72回	ボーナス なし

プラン593 FM-TOWNS-2H本格ビジュアルセット TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2H(40MBハードディスク内蔵)	548,000円
FMT-DP532(0.26ミリ、超高解像度CRT)	136,000円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムVI.ILEVEL20)	20,000円
CCD-TR55(パスポートサイズ、8mmムービー)	160,000円
ACC-KIT25(アクセサリーキット)	12,000円
AP-800(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	97,800円
＃8238(PC用プリンタ接続ケーブル)	5,000円
Print-Boy(PC対応プリンタインターフェースボード)	24,800円
GT-1000(A7サイズ、カラーイメージスキャナー、自動読み取り機構)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
G5(ワープロ、データベースなど多彩なソフト)	38,000円
TOWNS-PAINT(高機能グラフィック作成ソフト)	18,000円
FMT-412(ビデオカード、インポーズ機能、S端子付)	40,000円
マウスパッド	1,000円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	1,222,880円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
22,000円×36回	ボーナス30,500円×6回
16,000円×48回	ボーナス30,200円×8回
12,500円×60回	ボーナス30,300円×10回
15,100円×72回	ボーナス なし

ここがチェックポイント！ご安心下さい。TOWNSは全国出張サービス致しております。万一故障の場合もお客様のお宅まで修理に伺います。



LET'S CALL WAVE·EYE

NS

ールド

よって、
ズ!!



フリーダイヤル0120-00-9898

FM TOWNS 1H

プラン594 FM-TOWNS-1H OASYSセット TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-1H(40MBハードディスク内蔵、FDD1機)	458,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
FMPR-204B(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
FM-OASYS/HD(オアシスワープロソフト)	58,000円
水滸伝サウンドウェア	11,800円
マウスパッド	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	758,780円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
13,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
9,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス21,800円×10回
9,100円×72回	ボーナス なし

プラン595 FM-TOWNS-1Hお買得ビジネスセット TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-1H(40MBハードディスク内蔵FDD1機)	458,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
FMPR-204B(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
B276A100(日本語MS-DOS Ver3.1)	18,000円
Lotus1-2-3(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
一太郎Ver3(ワープロソフト)	68,000円
上海(麻雀型パズルソフト)	8,500円
マウスパッド	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	879,480円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス22,100円×6回
11,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス24,600円×10回
10,400円×72回	ボーナス なし

TOWNSメンテナンスキット

- フロッピー10枚
- CDクリーナー
- クリーニングディスク
- CD収納ラック



FM TOWNS MODEL 2

プラン596 FM-TOWNS-2激安教育セット TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	398,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB101(JIS配列キーボード、テンキー付)	20,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
ハイパー絵本「あかずきん」	3,000円
英語絵入り辞書	3,000円
TOWNSドリル小1算数	7,800円
My FairLady(対話式英会話学習セット)	28,000円
マウスパッド	1,000円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	583,580円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×24回	ボーナス15,300円×4回
9,000円×30回	ボーナス16,800円×5回
7,000円×36回	ボーナス18,000円×6回
7,700円×72回	ボーナス なし

プラン597 FM-TOWNS-2激安入門セット TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	398,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
ダンジョンマスター(本格ロールプレインゲーム)	9,700円
SIM-CITY(パソコンの中に町を建設、繁栄崩壊はアナタ次第)	8,800円
マウスパッド	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	560,680円

ウェーブ・アイ特価

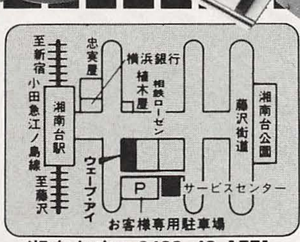
月々	ボーナス
9,000円×30回	ボーナス14,100円×5回
7,000円×36回	ボーナス15,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス14,800円×8回
6,200円×60回	ボーナス なし

プラン598 FM-TOWNS-2激安C-TRACEセット TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	398,000円
FMT-DP531(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
C-TRACE-TOWNS	68,000円
FMT-351(数値演算プロセッサ)	120,000円
FMPR-204B(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
TURBO-OUTRUN(ターボが爆発、フェラーリに乗って爆走しよう)	9,800円
マウスパッド	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット	サービス
定価合計	826,780円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス22,600円×6回
9,000円×48回	ボーナス19,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス19,300円×10回
8,800円×72回	ボーナス なし



湘南台店☎0466-43-1771

新歩人の情報ターミナル

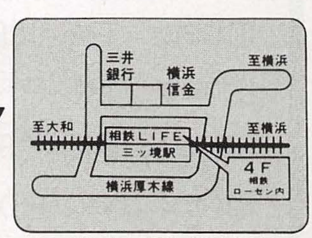
未来をクリエイトする

WAVE EYE

ウェーブ・アイ

〒252神奈川県藤沢市湘南台1-10-1

振込銀行▶ 横浜銀行 湘南台支店 当座000467 (株)ウェーブ・アイ



三ツ境店☎045-363-7044

ON FREEDIAL !! 0120-00-9898 0088-22-5555

人気絶好調!!最新機種が勢揃い!!

日替り特価品

当日にお電話ください。

4/14



テルテル
ウルトラマン付
電話が鳴ると
首を振って
知らせます

1 一流メーカー
留守番機能付コードレスホン

50台限り　特価39,900円

4/14

98用通信セット

PV-A24MNP5(2400bpsモデムクラス5)	54,800円
MS-DOS Ver2.1	18,000円
通信ソフト	9,700円
定価合計	82,500円の品

2

限定20セット　特価39,900円

4/15



3 一流メーカーMSX2+

特価49,800円

4/15



4 一流メーカー
高品位カラー熱転写プリンター
●A4サイズ ●48ドット

50台限り　特価54,800円

処分品コーナー(新品or新品同様)

5 エプソン PC-286US-STD
(16ビットCPU80286搭載)
標準価格268,000円の品
特価139,800円

6 NEC PC-PR406
(80桁、カラー熱転写プリンター)
標準価格 99,800円の品
特価29,800円

7 CZ-652C-GY
特価198,000円

8 文豪7HG
標準価格198,000円の品
特価97,000円

9 ICM SR-40L
(286LE用40MBハードディスク)
標準価格 118,000円の品
特価79,800円

10 CZ-652C-BK
特価198,000円

11 緑電子 Little B2N
(20MBハードディスク)
特価69,800円

12 緑電子 Little B2
(20MBハードディスク)
特価49,800円

13 CZ-602C-GY
特価238,000円

14 NEC PC-88VA2
標準価格 298,000円の品
特価168,000円

15 NEC 文豪3V2EX
(デスクトップワードプロセッサー)
特価138,000円

中古品コーナー

16	NEC	PC-8801FH/30(本体)	特価 39,800円
17	NEC	PC-PR101TL2(80桁、24ドットカラー熱転写プリンター)	特価 29,800円
18	エプソン	AP-800PC(80桁、48ドットカラー熱転写プリンター)	特価 47,800円
19	NEC	PC-9801VM2(本体)	特価149,800円
20	NEC	PC-PR406H(80桁、24ドット高速カラー熱転写プリンター)	特価 34,800円
21	NEC	PC-PR101T(80桁、24ドットカラー熱転写プリンター)	特価 24,800円
22	NEC	PC-98XLダブル(32ビット、40MBハードディスク内蔵)	特価248,000円

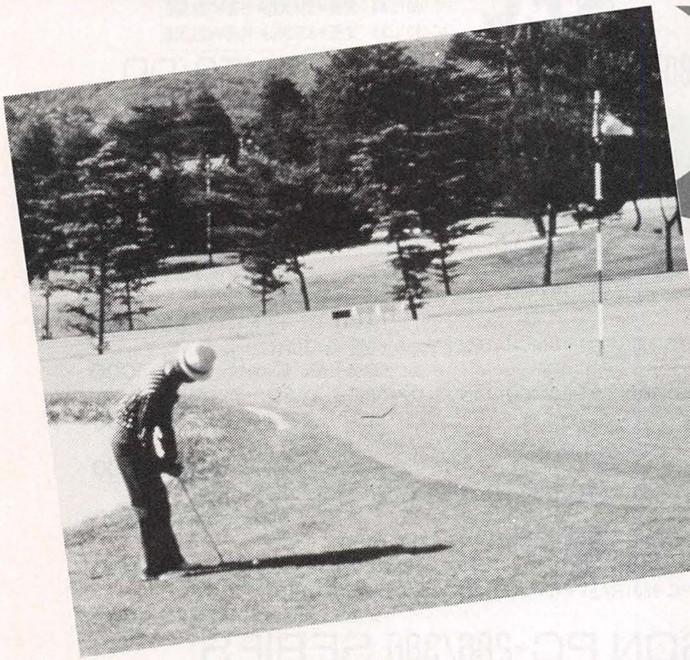


LET'S CALL WAVE・EYE

FM TOWNS

――ウェーブ・アイ杯――

ニアピンコンテスト



パソコンゴルファー集まれ 4月15日

時代に熱く応える、ウェーブ・アイ

■参加資格

クラスA：当日、５万円以上お買上げの方。

クラスB：当日、５千円以上お買上げの方。

クラスC：当日、なにか買った方。

副賞、ホールインワン賞、その他賞、沢山用意してございます。

★AM11時スタート（PM6：00終了）
★オーガスタ12番ホールにて勝負します。
★コンテストの結果発表は６月号にて。

ON FREEDIAL !! 0120-00-9898 0088-22-5555

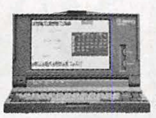
注目!!
夏のボーナス一括払い
手数料(金利)無料
(6月末、7月末どちらかご指定下さい。)

またまた**秋葉原**でおなじみの

4/10〜5/9

●お近くの方はお立
●本体単品で特価
●ビジネスソフト定

NEC LAPTOP 送料¥1,000



●A4フルサイズ、2.7kg
PC-98NOTE
定価¥248,000
特価**¥194,000**



PC-88、PC-98、エプソン専用モニター
MEDIX(COLOR MONITOR)
CMC-141AN(定価¥84,800)
●0.31mm、回転台付、14型
●ノングレア処理、640×400ドット(4050文字)

NEC

CU-14GD(シャープ、定価¥69,800、0.39ピッチ、4050文字、アートボード対応、回転白付)
(88シリーズお買上げの方にジョイカードをプレゼントいたします。)
送料¥2.000

PC-8801MC model 1/model 2/FE2/MA2/FE/VA3



Ⓐセット:PC-8801MC(model2)+CU-14GD+M-2HD(10枚)+ゲームソフト12種 ……定価¥268,800▶特価**¥167,000**
Ⓑセット:PC-8801MC(model1)+CU-14GD+M-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥238,800▶特価**¥147,000**
Ⓒセット:PC-8801FE2+CU-14GD+M-2D(10枚)+ゲームソフト12種 ……定価¥188,800▶特価**¥118,000**
Ⓓセット:PC-8801MA2+CU-14GD+M-2HD(10枚)+ゲームソフト12種 限定 ……定価¥237,800▶特価**¥122,000**
限定 Ⓔセット:PC-88VA3+CU-14GD+M-2HD(10枚)+ゲームソフト12種 ……定価¥467,800▶特価**¥255,000**
限定 Ⓕセット:PC-8801FE+CU-14GD+M-2D(10枚)+ゲームソフト12種 ……定価¥467,800▶特価**¥ 99,800**

Ⓐ〜Ⓕのモニターを
(1) CMC-141AN (MEDIX 定価¥ 84.800)に変更の場合¥ 0
(2) PC-KD855 (NEC 定価¥ 69.800)に変更の場合¥ 0
(3) CU-14FD (シャープ 定価¥ 74.800)に変更の場合¥ 6.000
(4) XC-1498C (三菱 定価¥ 99.800)に変更の場合¥ 7.000
(5) PC-KD854N (NEC 定価¥ 84.800)に変更の場合¥ 8.000
(6) CU-14TV (シャープ 定価¥ 99.800)に変更の場合¥30.000
(7) CU-14HD (シャープ 定価¥ 94.800)に変更の場合¥27.000
(8) PC-KD853N (NEC 定価¥118.000)に変更の場合¥21.000
(9) PC-KD863G (NEC 定価¥138.000)に変更の場合¥46.000
(10) PC-KD862S (NEC 定価¥ 99.800)に変更の場合¥27.000
(11) PC-TV354 (NEC 定価¥110.000)に変更の場合¥25.000
(12) PC-TV454 (NEC 定価¥128.300)に変更の場合¥33.000
(13) PC-TV455 (NEC 定価¥147.000)に変更の場合¥43.000
を加算して下さい。

●マウス(PC88用)……定価¥7,800▶特価**¥4,500**
●VP-1000PCセット(エプソン)限定品!……定価¥154,000▶特価**¥73,000**

プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付
※送料¥1,000

Ⓐセット:PC-PR201X(NEC)……定価¥275,000▶特価**¥182,000**
Ⓑセット:PC-PR201J(NEC)……定価¥215,000▶特価**¥143,000**
Ⓒセット:PC-PR201G(NEC)……定価¥158,000▶特価**¥ 91,000**
Ⓓセット:PC-PR201B(NEC)……定価¥ 99,500▶特価**¥ 68,000**
Ⓔセット:PC-PR101G2(NEC)……定価¥138,000▶特価**¥ 92,000**
Ⓕセット:PC-PR101E2(NEC)……定価¥ 89,800▶特価**¥ 60,000**
Ⓖセット:PC-PR101TL3(NEC)……定価¥ 69,800▶特価**¥ 43,500**
Ⓗセット:PC-PR102TL3(NEC)……定価¥ 50,000▶特価**¥ 37,000**
Ⓘセット:PC-PR150V(NEC)……定価¥ 99,800▶特価**¥ 66,000**
Ⓙセット:PC-PR150H(NEC)……定価¥ 84,800▶特価**¥ 58,000**
Ⓚセット:NM-4150(NEC)……定価¥245,000▶特価**¥152,000**
Ⓛセット:PC-PR602PS(NEC)……定価¥980,000▶特価**¥695,000**
Ⓜセット:PC-PR602R(NEC)……定価¥498,000▶特価**¥358,000**
Ⓝセット:PC-PR406LM(NEC)……定価¥368,000▶特価**¥266,000**
Ⓞセット:AP-550EXPC(エプソン)……定価¥ 64,800▶特価**¥ 44,000**
Ⓟセット:AP-850PC(エプソン)……定価¥ 96,800▶特価**¥ 65,000**
Ⓠセット:VP-1350PC(エプソン)……定価¥ 96,800▶特価**¥ 67,000**
Ⓡセット:VP-950PC(エプソン)……定価¥128,000▶特価**¥ 89,000**
Ⓢセット:VP-2050PC(エプソン)……定価¥158,000▶特価**¥108,000**
Ⓣセット:VP-1500PC(エプソン)……定価¥138,000▶特価**¥ 96,000**
Ⓤセット:HG-800PC(エプソン)……定価¥168,000▶特価**¥109,000**
Ⓥセット:HG-4800PC(エプソン)……定価¥348,000▶特価**¥194,000**
Ⓦセット:HG-3000PC(エプソン)……定価¥248,000▶特価**¥137,000**
Ⓧセット:BJ-130J(Bubble-Jet)(キヤノン)……定価¥198,000▶特価**¥130,000**
Ⓨセット:CR-3415CL(スター)……定価¥148,000▶特価**¥ 75,000**
Ⓩセット:BR-2415(スター)……定価¥ 94,800▶特価**¥ 52,000**
⊙セット:TX-24CL(スター)……定価¥ 69,800▶特価**¥ 38,000**
⊙セット:M-1724P(ブラザー)……定価¥148,000▶特価**¥ 54,000**
⊙セット:M-1924P(ブラザー)……定価¥148,000▶特価**¥ 75,000**

アフターサービス万全
全商品保証書付 専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

(送料¥2.000)

NEC

PC-9801LX2…定価¥448,000▶特価**¥292,000**
PC-9801LX4…定価¥588,000▶特価**¥383,000**
PC-9801LX5…定価¥638,000▶特価**¥429,000**

PC-9801RX/RS/RA/VM/UV/EX/ES/DO



Ⓐセット:PC-9801RX21+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥422,800▶特価**¥255,000**
Ⓑセット:PC-9801RS21+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥482,800▶特価**¥299,000**
Ⓒセット:PC-9801RA21+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥582,800▶特価**¥372,000**
Ⓓセット:PC-9801VM11+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム 限定……定価¥412,800▶特価**¥214,000**
Ⓔセット:PC-9801EX2+CMC-141AN+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥432,800▶特価**¥253,000**
Ⓕセット:PC-9801ES2+CMC-141AN+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥532,800▶特価**¥337,000**
Ⓖセット:PC-9801UV11+CMC-141AN+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム 限定……定価¥349,800▶特価**¥206,000**
Ⓗセット:PC-9801DO+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥382,800▶特価**¥224,000**
Ⓘセット:PC-9801RS51+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥652,800▶特価**¥436,000**
Ⓙセット:PC-9801RX51+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥592,800▶特価**¥383,000**
Ⓚセット:PC-9801RA51+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥752,800▶特価**¥495,000**

EPSON PC-286/386 SERIES

Ⓐセット:PC-286VF-STD+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム+MS-DOS……定価¥382,800▶特価**¥197,000**
Ⓑセット:PC-286VF-H20+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム+MS-DOS……定価¥507,800▶特価**¥273,000**
Ⓒセット:PC-286UX-STD+CMC-141AN+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム+MS-DOS……定価¥352,800▶特価**¥223,000**
Ⓓセット:PC-286VS-STD+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム+MS-DOS……定価¥472,800▶特価**¥225,000**
Ⓔセット:PC-286VS-STD+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム+MS-DOS……定価¥432,800▶特価**¥278,000**
Ⓕセット:PC-386V-STD+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム+MS-DOS……定価¥582,800▶特価**¥350,000**
Ⓖセット:PC-386M-CMC-141AN+マウス+MF-2HD(5枚)ゲーム+MS-DOS……定価¥412,800▶特価**¥270,000**

98シリーズ、エプソンシリーズのモニターを
(1)XC-1498C (三菱 定価¥ 99,800)に変更の場合¥ 6,000
(2)CU-14FD (シャープ 定価¥ 74,800)に変更の場合¥ 5,000
(3)PC-KD854N(NEC 定価¥ 84,800)に変更の場合¥ 7,000
(4)PC-KD853N(NEC 定価¥118,000)に変更の場合¥19,000
(5)PC-TV354 (NEC 定価¥110,000)に変更の場合¥24,000
(6)PC-TV454 (NEC 定価¥128,300)に変更の場合¥31,000
(7)PC-TV455 (NEC 定価¥147,000)に変更の場合¥41,000
(8)N-5913L(G)(NEC 定価¥138,000)に変更の場合¥49,000
(9)CR-4000 (エプソン 定価¥ 94,800)に変更の場合¥15,000
(10)CU-14TV (シャープ 定価¥ 99,800)に変更の場合¥30,000
⑪PC-KD862S (NEC 定価¥ 99,800)に変更の場合¥27,000
⑫CU-14HD (シャープ 定価¥ 94,800)に変更の場合¥27,000
を加算して下さい。

ラップトップ(ディスケット5枚サービス) 送料¥1,000

①PC-9801LV22(NEC)……定価¥378,000▶特価**¥234,000**
②PC-9801LX5C(NEC)……定価¥748,000▶特価**¥522,000**
③PC-286LE-STD(エプソン)……定価¥368,000▶特価**¥178,000**
④PC-286LS-STD(エプソン)……定価¥478,000▶特価**¥298,000**
⑤PC-286LS-H20(エプソン)……定価¥613,000▶特価**¥402,000**
⑥PC-286LF-STD(エプソン)……定価¥388,000▶特価**¥268,000**
⑦PC-386LS-STD(エプソン)……定価¥538,000▶特価**¥366,000**

9801&エプソン用サウンドボード 送料¥500

Ⓐ PC-9801-26K(NEC)……定価¥25,000▶特価**¥20,000**
Ⓑ サウンド・オーケストラ(SNE)……定価¥29,500▶特価**¥17,500**
Ⓒ サウンド・オーケストラ-V(SNE)……定価¥35,000▶特価**¥23,000**
Ⓓ サウンド・オーケストラ-L(SNE)……定価¥28,000▶特価**¥18,000**
Ⓔ リトル・オーケストラ(SNE)……定価¥22,000▶特価**¥14,500**
Ⓕ リトル・オーケストラ-L(SNE)……定価¥18,000▶特価**¥12,000**
Ⓖ サウンド・MUSICIAN(SNE)……定価¥25,000▶特価**¥15,900**
テンキーユニット Ⓐ "GINGA"(88.98用)(SNE)……定価¥19,000▶特価**¥19,000**
Ⓑ "GINGA"(286L用)(SNE)……定価¥ 9,000▶特価**¥ 9,000**

●定休日/毎週水曜日=第3水曜・木曜は連休とさせていただきます(祭日の場合は翌日になります)●本広告の掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりません。

営業時間 平日:AM10:00～PM7:00、日祭:AM10:00～PM6:00

P&Aがズバリ超特価セールでご奉仕!!

寄り下さい。専門係員が説明いたします。
で受付します。詳しくは電話にてお問合せ下さい。
価の20%引きOK.! TELください。

超低金利クレジットOK.!! 1回～60回払いまでOK.!!

全国通販

★頭金なし!
★即日発送

お知らせ.!! X-68000EXPERT、PRO、ターボZIIIの組合せセットは送料、消費税込みの価格となっております。

プリンターセット(シャープ)送料¥1,000 台数限定
- ●CZ-8PK8…定価¥152,000▶特価¥75,800
- ●CZ-8PC4…定価¥ 99,800▶特価(TEL下さい。)
- ●CZ-8PC3…定価¥ 45,800▶特価¥39,000

SHARP

(X68000II(新製品)セットでお買い上げの方にディスケット10枚 アフターバーナー(¥9200)ゲーム・ジョイカードをプレゼント!!)

X-68000 EXPERTII PROII シリーズ 送料、消費税込み

Ⓐセット:EXPERTII(CZ-603C+CZ-605D)…定価¥453,000▶超特価(価格は、お電話下さい。)

12回	31,300	24回	16,400	36回	11,300	48回	8,800	60回	7,300

Ⓑセット:EXPERTII-HD(CZ-613C+CZ-605D)定価¥563,000▶超特価(価格は、お電話下さい。)

12回	38,600	24回	20,200	36回	13,900	48回	10,800	60回	9,000

Ⓒセット:PROII(CZ-653C+CZ-605D)………定価¥400,000▶超特価(価格は、お電話下さい。)

12回	27,800	24回	14,600	36回	10,000	48回	7,800	60回	6,500

Ⓓセット:PROII-HD(CZ-663C+CZ-605D)…定価¥510,000▶超特価(価格は、お電話下さい。)

12回	35,000	24回	18,300	36回	12,600	48回	9,800	60回	8,200

(モニターをCZ-613D(定価¥135,000) 604D(定価¥94,800) CU-21HD(定価¥148,000)に変更の場合お電話下さい。)

X-68000 EXPERT PRO 送料、消費税込み

Ⓐセット:EXPERT
- (CZ-602C+CZ-603D)……定価¥440,800▶特価¥285,000
- (CZ-602C+CZ-602D)……定価¥455,800▶特価¥295,000
- (CZ-602C+CZ-612D)……定価¥475,800▶特価¥306,000
- (CZ-602C+CZ-604D)……定価¥450,800▶特価¥300,000
- (CZ-602C+CU-21HD)……定価¥504,000▶特価¥339,000

Ⓑセット:EXPERT HD
- (CZ-612C+CZ-603D)……定価¥550,800▶特価¥353,000
- (CZ-612C+CZ-602D)……定価¥565,800▶特価¥363,000
- (CZ-612C+CZ-612D)……定価¥585,800▶特価¥375,000
- (CZ-612C+CZ-604D)……定価¥560,800▶特価¥369,000
- (CZ-612C+CU-21HD)……定価¥614,000▶特価¥409,000

Ⓒセット:PRO
- (CZ-652C+CZ-603D)……定価¥382,800▶特価¥249,000
- (CZ-652C+CZ-602D)……定価¥397,800▶特価¥259,000
- (CZ-652C+CZ-612D)……定価¥417,800▶特価¥270,000
- (CZ-652C+CZ-604D)……定価¥392,800▶特価¥264,000
- (CZ-652C+CU-21HD)……定価¥446,000▶特価¥304,000

Ⓓセット:PRO HD
- (CZ-662C+CZ-603D)……定価¥492,800▶特価¥317,000
- (CZ-662C+CZ-602D)……定価¥507,800▶特価¥327,000
- (CZ-662C+CZ-612D)……定価¥527,800▶特価¥339,000
- (CZ-662C+CZ-604D)……定価¥502,800▶特価¥333,000
- (CZ-662C+CU-21HD)……定価¥556,000▶特価¥373,000

※クレジットの場合は超低金利で販売致します。TEL下さい。

X-1ターボZIII 特別ご提供品 台数限定

●CZ-888C+CZ-860D+M-2HD(10枚)

(●ジョイカード●ゲーム3種 ●パソコンラックⒶ3段 プレゼント中)

定価¥269,600➡特価¥164,800

12回	14,300	24回	7,500	36回	5,100	48回	4,000	60回	3,300

RAMディスク (送料¥500)

メルコ
- ●EMJ-1000MKIII……特価¥19,500
- ● 2000MKIII……特価¥32,200
- ● 4000MKIII……特価¥57,500
- ● 6000MKIII……特価¥82,000
- ● 8000MKIII……特価¥108,000
- ●EXJ-1000MKIII……特価¥18,300
- ● 2000MKIII……特価¥30,500
- ● 4000MKIII……特価¥55,500
- ●EMZ-512MKII……特価¥12,000
- ● 1000MKII……特価¥18,500
- ●HC-256……特価¥9,900
- ●HC-512……特価¥14,500
- ●MRA-2000(RA21/51用)……特価¥33,000
- ● 4000……特価¥59,500
- ● 6000……特価¥85,000
- ● 8000……特価¥112,000
- ●XMC-2000……特価¥30,000
- ●MRC-2000(RA2/5用)……特価¥38,000
- ● 3000……特価¥54,000
- ●XRC-1000……特価¥20,000

I/Oデータ
- ●PIO-PC34H-2MA……特価¥29,000
- ● 3MA……特価¥41,500
- ● 4MA……特価¥51,500
- ● 6MA……特価¥81,500
- ● 8MA……特価¥107,000
- ●PIO-PC34HX-1MA……特価¥19,500
- ● 2MA……特価¥32,300
- ● 4MA……特価¥57,000
- ●PIO-EX34-1MA……特価¥19,200
- ● 2MA……特価¥31,500
- ● 4MA……特価¥57,000
- ●RA34-3MA……特価¥50,500
- ●IOS-10II……特価¥5,500
- ●IOS-10/EMS386……特価¥3,300
- ●9234G-0.5MK……特価¥13,400
- ● 1MK……特価¥17,300
- ● 1.5MK……特価¥22,700
- ● 2MK……特価¥26,900
- ● 3MK……特価¥38,000
- ● 4MK……特価¥49,000
- ● 8MK……特価¥101,000
- ●PIO-RA134-2M……特価¥27,700
- ● EX134-2M……特価¥28,800
- ● EX134-4M……特価¥57,000

ハードディスク (送料¥1,000)

40M
- ⒶWD-40(ウインテク)……定価¥102,000▶特価¥62,000
- ⒷCRC-MH4B(C.リサーチ)……定価¥99,000▶特価¥64,500
- ⒸCRC-MH4S(C.リサーチ)……定価¥138,000▶特価¥94,000
- ⒹCRC-IHR4/E4(C.リサーチ)……定価¥109,800▶特価¥76,000
- ⒺLittle-E40(緑電子)……定価¥98,000▶特価¥62,500
- ⒻLittle-B4N(緑電子)……定価¥148,000▶特価¥86,500
- ⒼLHD-34V(ロジテック)……定価¥153,000▶特価¥99,000
- ⒽSR-40/40L(ICM)……定価¥118,000▶特価¥85,000
- ⒾSRC-40/41(ICM)……定価¥108,000▶特価¥78,500

(●IF-2720…定価¥20,000▶特価¥16,300/●IF-275…定価¥30,000▶特価¥24,000)

- ⒿTRUST40(テクサ)……定価¥128,000▶特価¥79,000
- ⓀTRUST40S(テクサ)……定価¥138,000▶特価¥85,000
- ⓁTRUST40SE(テクサ)……定価¥138,000▶特価¥84,000
- ⓂDASH40S(テクサ)……定価¥138,000▶特価¥83,500
- ⓃCarry Disk 40MB(テクサ)……定価¥148,000▶特価¥102,000
- ⓄLIHC-40(ランドコンピュータ)……定価¥128,000▶特価¥96,000
- Ⓟぴるとsr4(緑電子)……定価¥118,000▶特価¥73,000
- ⓆITH-40⊕IT-55S(アイテック)(SCSIタイプ)……定価¥186,000▶特価¥83,000
- ⓇITSS-40(アイテック)(SCSIタイプ)……定価¥138,000▶特価¥86,000

50M
- ⒶWD-50RS(ウインテク)(SCSIタイプ)……定価¥138,000▶特価¥66,000

60M
- ⒶSR-60/60L(ICM)……定価¥148,000▶特価¥107,000

80M
- ⒶSR-80/80L……定価¥168,000▶特価¥123,000
- ⒷSRC-80/81(ICM)……定価¥158,000▶特価¥115,000
- ⒸCRC-MH8B(C.リサーチ)……定価¥198,000▶特価¥118,000
- ⒹCRC-IHR8/E8(C.リサーチ)……定価¥158,000▶特価¥109,500
- ⒺTRUST80S(テクサ)……定価¥198,000▶特価¥120,000
- ⒻTRUST80SE(テクサ)……定価¥198,000▶特価¥125,000
- ⒼWD-80LTDII(ウインテク)(SCSIタイプ)……定価¥168,000▶特価¥96,000

90M
- ⒶDASH90S(テクサ)……定価¥198,000▶特価¥123,000

100M
- ⒶITH-100⊕IT-55S(アイチック)(SCSIタイプ)……定価¥268,000▶特価¥130,000

周辺機器コーナー 送料¥1,000



NEC ●PC-IN503G 定価¥145,000 特価¥105,000

EPSON ●GT-1000 定価¥79,800 特価¥57,500



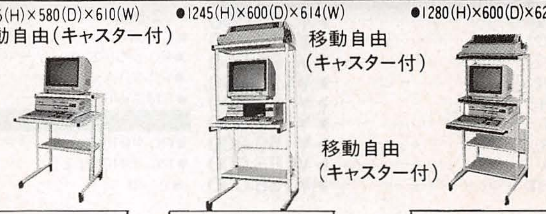
- ⒶPC-IN505(NEC)……定価¥138,000▶特価¥100,000
- ⒷPC-IN506(NEC)……定価¥228,000▶特価¥163,000
- ⒸGT-4000(エプソン)……定価¥198,000▶特価¥139,000
- ⒹGT-100V(エプソン)……定価¥44,800▶特価¥32,000
- Ⓔコムスター2424/4(NEC)……定価¥38,800▶特価¥27,500
- Ⓕコムスター2424/5(NEC)……定価¥44,800▶特価¥31,000
- ⒼMD-24FS4(オムロン)……定価¥44,800▶特価¥31,000
- ⒽMD-24FS5(オムロン)……定価¥49,800▶特価¥34,000
- ⒾMD-24FS7(オムロン)……定価¥64,800▶特価¥44,000
- ⒿHS-7RII(オムロン)……定価¥39,800▶特価¥26,000
- ⓀHS-10RII(オムロン)……定価¥49,800▶特価¥33,300
- ⓁHS-40CL(オムロン)……定価¥69,800▶特価¥48,000
- ⓂHWS-10G(HAL石井)……定価¥34,800▶特価¥25,000
- ⓃHVS-10(HAL石井)……定価¥29,800▶特価¥21,500
- ⓄJX-100(シャープ)……定価¥89,800▶特価¥69,000
- ⓅJX-200(シャープ)……定価¥198,000▶特価¥150,000
- Ⓠ10-735X(シャープ)……定価¥248,000▶特価¥190,000
- ⓇPV-A24V42(アイワ)……定価¥46,800▶特価¥31,500
- ⓈPV-A24MNP5(アイワ)……定価¥54,800▶特価¥36,000
- Ⓣメディアグラフ10(NEC)……定価¥49,800▶特価¥37,000
- ⓊDXY-1200(ローランド)……定価¥158,000▶特価¥119,000
- ⓋDXY-1300(ローランド)……定価¥228,000▶特価¥172,000
- Ⓦミュージくん(ローランド)……定価¥93,000▶特価¥76,000
- Ⓧミュージ郎(ローランド)……定価¥158,000▶特価¥128,000
- Ⓨミュージ郎(ローランド)……定価¥98,000▶特価¥80,000
- ⓏMD-1200AIII(オムロン)……定価¥19,800▶特価¥14,800
- ●GT-6000(エプソン)……定価¥178,000▶特価¥125,000

P&A 特選パソコンラック(送料無料)

●875(H)×580(D)×610(W) 移動自由(キャスター付)

●1245(H)×600(D)×614(W) 移動自由(キャスター付)

●1280(H)×600(D)×620(W) 移動自由(キャスター付)



A 3段 ¥9,000　B 4段 ¥12,000　C 5段 ¥15,000

外付FDD 送料¥1,000

- ●LITTLE F(3.5"×1)(緑電子)……定価¥39,800▶特価¥23,800
- ●LITTLE F2(3.5"×2)(緑電子)……定価¥59,800▶特価¥35,800
- ●CRC-FD3.5E(3.5"×1)(C.リサーチ)……定価¥38,000▶特価¥27,500
- ●CRC-FD3.5(3.5"×1 DD・HD自動)(C.リサーチ)……定価¥58,000▶特価¥37,000
- ●FDC-358(3.5"×2 DD・HD自動)(アクセル)……定価¥98,000▶特価¥57,000
- ●FDC-357(3.5"×1 DD・HD自動)(アクセル)……定価¥68,000▶特価¥41,000
- ●FDC-57(5"×1 DD・HD自動)(アクセル)……定価¥68,000▶特価¥41,000
- ●FDC-58(5"×2 DD・HD自動)(アクセル)……定価¥98,000▶特価¥60,000
- ●LFD-392R(3.5"×2 DD・HD)(ロジテック)……定価¥79,800▶特価¥56,000
- ●LFD-592R(5"×2 DD・HD)(ロジテック)……定価¥99,800▶特価¥70,000
- ●LFD-591R(5"×1 DD・HD)(ロジテック)……定価¥69,800▶特価¥47,000
- ●Mini3(3.5"×1)(SNE)……定価¥39,800▶特価¥23,000
- ●Mini5(5"×1)(SNE)……定価¥44,800▶特価¥29,000
- ●SNE-3 Ver3(3.5"×2)SNE……定価¥75,000▶特価¥44,000

通信販売お申し込みのご案内

[現金一括でお申し込みの方]
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記人の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)

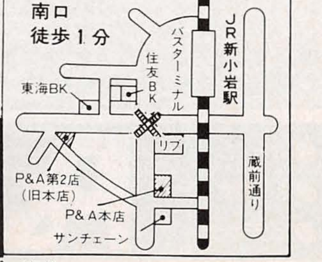
[銀行振込でお申し込みの方]
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕東海銀行 新小岩支店
㊂No.620618 (株)ピー・アンド・エー

[クレジットでお申し込みの方]
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回～60回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,000円以上

超低金利クレジット率

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率%	1.5	2.0	3.0	4.5	4.5	7.5	9.0	9.5	13	17	22



●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-651-0148(代) FAX. 03-651-0141
●営業時間:AM10:00～PM7:00
日・祭:AM10:00～PM6:00

●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

中古パソコンはP&Aにおまかせ!!

中古その場で高価現金買取り 高価下取りOK!!

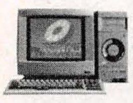
電話一本ですぐ買える!
03-651-1884

■まずはお電話下さい。■下取り・買取りで、お急ぎの方は、直接当社に来店、または宅急便にてお送り下さい。

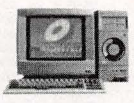
☎03-651-1884
FAX.03-651-0141

買取り価格……完動品・箱/マニュアル/付属品付の価格です。
中古販売………3ヶ月保証付

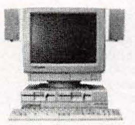
●最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合せください。
●買い取りのみ、または、中古品どうしの交換も致します。詳しくは電話にて、お問い合せ下さい。
●価格は変動する場合もございますので、ご注文の際には必ず在庫をご確認下さい。
●本商品の掲載の商品の価格については、消費税は、含まれておりません。
●4月1日以降より消費税が付加されますので、ご了承下さい。



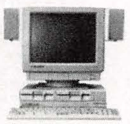
FM-TOWNS-1
FMT-DP531
FMT-KB101
FMT-FD301
Townsシステムソフトウェア
¥300,000



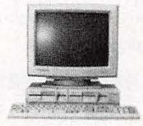
FM-TOWNS-2
FMT-DP531
FMT-KB101
Townsシステムソフトウェア
¥340,000



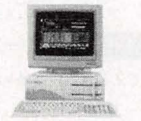
シャープ
CZ601C
CZ601D(新品)
¥258,000



NEC
PC8801MA
CU-14BD(新品)
¥118,000



NEC
PC8801FH30
CU-14BD(新品)
¥98,000



NEC
PC-9801VM21
PCKD854
¥218,000



シャープ
CZ611C
CZ-602D(新品)
¥295,000

シャープ
CZ600C
CZ600D
¥220,000

NEC
PC8801FR30
CU-14BD(新品)
¥93,000

NEC
PC-8801FE
CU-14BD(新品)
¥98,000

富士通
FM77AV20EX
FMTV152
¥68,000

シャープ
CZ880CB
CZ860DB(新品)
¥118,000

NEC
PC8801FA
CU-14BD(新品)
¥110,000

NEC
PC88VA
PCKD854
¥139,000

パソコン本体　今月の特選品

- PC-9801VX21……▶¥215,000
- PC-9801UX21……▶¥180,000
- PC-9801VF2……▶¥ 88,000
- PC-9801UV2……▶¥120,000
- PC-8801MH……▶¥ 63,000
- PC-8801FA……▶¥ 73,000
- PC-8801MR……▶¥ 59,000
- PC-8801MA……▶¥ 85,000
- PC-286V-STD……▶¥138,000
- CZ-870C……▶¥ 58,000
- CZ-880C……▶¥ 63,000
- CZ-881C……▶¥ 75,000
- PC-8801FE……▶¥ 62,000
- PC-88VA……▶¥103,000
- FM-AV40EX……▶¥ 69,000

プリンター　今月の特選品

- PC-PR101TL……▶¥ 30,000
- PC-PR101TL2……▶¥ 35,000
- CZ-8PC4……▶¥ 48,000
- PC-PR201……▶¥ 32,000
- NM-9700……▶¥ 40,000
- AR-2415……▶¥ 38,000
- TR-24CL……▶¥ 21,000

ディスプレイ　今月の特選品

- PC-KD854……▶¥ 35,000
- PC-KD862……▶¥ 40,000
- PC-KD863……▶¥ 50,000
- PC-KD861……▶¥ 59,000
- PC-TV352……▶¥ 49,000

下取り交換差額表

下取り機種＼新品	PC98DO	CZ652C	CZ662C	CZ602C	CZ612C	FM-TOWNS1	FM-TOWNS2
CZ600C	¥ 82,000	¥ 88,000	¥170,000	¥131,000	¥213,000	¥108,000	¥152,000
CZ601C	¥ 62,000	¥ 68,000	¥150,000	¥111,000	¥193,000	¥ 88,000	¥132,000
CZ611C	¥ 22,000	¥ 28,000	¥110,000	¥ 71,000	¥153,000	¥ 48,000	¥ 92,000
FM-TOWNS1 *注	¥ 46,000	¥ 52,000	¥134,000	¥ 95,000	¥177,000	――	――
FM-TOWNS2 *注	¥ 16,000	¥ 22,000	¥104,000	¥ 65,000	¥147,000	――	――
PC8801FA	¥147,000	¥153,000	¥235,000	¥196,000	¥278,000	¥173,000	¥217,000
PC8801MA	¥137,000	¥143,000	¥225,000	¥186,000	¥268,000	¥163,000	¥207,000
PC88VA	¥122,000	¥128,000	¥210,000	¥171,000	¥253,000	¥148,000	¥192,000

*注…発売記念セットからCRTのみを除いたものです。
★上記の表にない機種でも交換できますので、電話にて問合せ下さい。

買取り価格

- PC-9801 RX2……▶¥160,000
- VX21……▶¥150,000
- VX2……▶¥135,000
- VM11……▶¥125,000
- VM21……▶¥125,000
- VM2……▶¥110,000
- UX21……▶¥125,000
- UV21……▶¥100,000
- UV11……▶¥110,000
- UV2……▶¥ 90,000
- CV21……▶¥120,000
- DO……▶¥130,000
- EX2……▶¥150,000
- ES2……▶¥200,000
- CZ-611C……▶¥160,000
- 601C……▶¥139,000
- 600C……▶¥125,000
- 652C……▶¥130,000
- 662C……▶¥180,000
- 602C……▶¥150,000
- 612C……▶¥ 20,000
- PC-8801 MA2……▶¥ 69,000
- MA……▶¥ 65,000
- FA……▶¥ 55,000
- FE……▶¥ 45,000
- MH……▶¥ 49,000
- FH30……▶¥ 45,000
- MR……▶¥ 40,000
- FR30……▶¥ 40,000
- SR30……▶¥ 40,000
- PC-88 VA2……▶¥120,000
- VA……▶¥ 85,000
- PC-286 VS-STD……▶¥130,000
- VF-STD……▶¥110,000
- VE-STD……▶¥100,000
- US-STD……▶¥ 90,000

●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

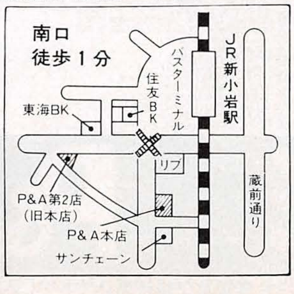
●下取の場合……価格は常に変動していますので査定額を電話で確認して下さい。(差額は、P&A超低金利クレジットをご利用下さい。)
●買取の場合……現品が着き次第、2日以内に高価買取金額を連絡し、振込み、又は書留でお送り致します。
●近効の方はP&A本店に直接お持ち下さい。
即金にて¥1,000,000までお支払いさせていただきます。

アフターサービス万全
全商品保証付　専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブル etc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

〔振込先：住友銀行 新小岩支店㊟No.263914㈱ピー・アンド・エー〕

超低金利クレジット率

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率%	1.5	2.0	3.0	4.5	4.5	7.5	9.0	9.5	13	17	22



●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-651-0148(代) FAX.03-651-0141

●営業時間AM11:00～PM9:00
日・祭日も受付けます。
(但しPM8:00迄)

テクノジョイ

ECCS エックス マルゼンムセン



Macintosh™ SE/30日本語

MACプラスをよりスピードアップ
拡張スロットを装備
40Mハードディスクを内蔵(外部最大7台までのSCSI機器を接続可)
日本語ソフトが使用できる日本語対応モデル
CPU:MC68000(32ビット、7.83MHz)
RAM:2MB(MAX 4MB)
CRT:9インチモノクロ
電源:AC100~240V(切換可能)
本体 ¥848,000
日本語キーボード ¥20,000
¥868,000→**ECCS特価**

オプション

ストリーマー40SC	¥ 285,000
3.5″FDDドライブ	¥ 60,000
ハードディスク 20M	¥ 138,000
40M	¥ 218,000
80M	¥ 308,000
レーザーライターNTX-J	¥1,198,000
SC	¥ 499,800
イメージライター2	¥ 79,800
ライター・ケーブル	¥ 6,000
MIDIインターフェイス	¥ 18,900

CHINON インクジェット漢字プリンター

IJK-112 本体正価¥79,800
A4サイズの、1.8kg 各社のパソコンに対応が可能
インクジェット方式で静かな印字音を実現(50dB以下)
目ずまりのない高性能ヘッド、しかも、インクとヘッドが一体構造でワンタッチ交換が可能
(1個のヘッドでA4(800字)約200枚の印字が可能)
標準装備の葉書きホルダーで葉書きへの印字も可能



市販のニッカド電池も使える2電源方式。
24×24ドットの漢字印字
IJK-112 TYPE T.I TOSHIBA, IBM/AT/XT用
IJK-112 TYPE N NEC PC用
本体特価¥63,000(消費税別)

PC-98NOTE お買い得セット

A4サイズラップトップパソコン 640X400バックライト液晶
1.25MB RAMディスクドライブを本体に内蔵
3.5インチディスクドライブX1



CPU:V30(10MHz)
RAX:640KB
内蔵バッテリーで1.5時間連続使用が可能

本体	PC-9801N	¥248,000
プリンターケーブル	PC-9801N/19	¥7,500
インクジェットプリンター	IJK-112/N	¥79,800
合計正価		¥335,300

セット特価¥285,000(消費税別)

TOSHIBA DynaBook

A4ファイルサイズの2.7kg スイッチONで続きから再生可能
CPU:80C86(10MHz) RAM:1.5MB実装
3.5インチディスクドライブ1台
640X400バックライト付き液晶ディスプレー



本体	J-3100SS	¥198,000
プリンターケーブル	IF-1121	¥4,000
インクジェットプリンター	IJK-112/T	¥79,800
合計正価		¥281,800

セット特価¥236,200(消費税別)

EPSON PC-286NOTE

A4ファイルサイズで2.5kg しかも、バッテリーで連続3時間
3.5インチFDDX1 ICカードドライバー内蔵(ICカードは別売)
3.5X400 標準ハイコントラスト液晶を採用



CPU:V30(10/8/5MHz)
RAN:640KB(最大2.6MB)
日本語MS-DOS V2.11
日本語RPR 通信ソフトを本体にROMで内蔵しました
AC、バッテリーの2電源方式 バッテリーはパワーセーブモードで連続3時間の運用が可能です。

本体	PC-286NOT F	¥198,000
プリンターケーブル	IF-1121	¥7,500
インクジェットプリンター	IJK-112/N	¥79,800
合計正価		¥285,300

セット特価¥243,200(消費税別)

14インチカラーモニター CMC-141AN

14インチアナログRGB 15ピン接続ケーブル付き
ドットピッチ0.31
640X400ライン
ノングレアブラウン管
チルト台付き



正価¥84,800(消費税別)

PC-9801RX21 CMC-141ANセット

16ビットベストセラーパソコン CPU:80286(16MHz)
5インチ2HD/2DD対応FDD X2 RAM:640KB実装
セット正価¥422,800**特価¥281,000**(税別)

PC-9801RS21 CMC-141ANセット

32ビットハイコストパホーマンスコンピュータ 低価格で32ビットを! CPU:80386SX(16MHz) RAM:640KB実装 5インチ2HD/2DD対応FDD X2
セット正価¥432,800**特価¥361,000**(税別)

PC-9801RA21 CMC-141ANセット

32ビットパソコン CPU:80386(20MHz) RAM:1.6MB
5インチ2HD/2DD対応FDD X2
セット正価¥532,800**特価¥401,000**(税別)

PC-9801EX2 CMC-141ANセット

場所を取らない16ビットパソコン CPU:80286(12MHz)
RAM:640KB実装 3.5インチ2HD/2DD対応FDD X2
セット正価¥432,800**特価¥286,000**(税別)

24ピンインパクト漢字カラープリンター CR-3415CL

高品位24X48ドットの採用で拡大文字も美しく鮮明
明朝体、ゴシック体を本体に標準装備。また、装飾文字も本体で設定が可能
7色のカラー印字が可能。葉書き印字も可能



連続しのカットに便利なショーティアオフ機能。プッシュトラクター装備 印字桁数 パイカ136 エリート163
漢字全角 90桁 印字速度
漢字全角 標準50字/秒
高速100字/秒 PCケーブル付き
正価¥148,000**特価¥86,000**(消費税別)

新国際人の為の英文タイプライター 全機種共タイプ検定使用可能

Canon パーソナルタイプライター90



熱転写プリンターながら印字後の修正可能(コレクタブルリボン使用時)32×26ドット印字18字/秒 本体メモリーは約6,000文字を最大26分割可能
5ヶ国語対応キーボードで、英・仏・独・西・伊語が可能 電池で動作
※ACアダプター別売
正価¥49,800 (税別)
特価¥39,800

brother WORDSHOT-II デイジーホイール印字



そそっかしい君のためのコレクションメモリー機能。タイピング中の一行分を記憶していつでも訂正可能 精華自動編集機能
①センタリング ②オートアンダーライン ③ラインエディト ④タブ ⑤ライトマージンフラッシュ ⑥レフトマージン ⑦ライトマージン
正価¥42,000 (税別)
特価¥33,600

brother 電子タイプライターAX-25



スペルチェック付きの本格派のタイプライター。(約60000語内蔵)
190単語まで登録可能なユーザー辞書約4000文字の内部メモリー(約1週間のバックアップ可)
その他多数の自動編集機能内蔵
正価¥52,000 (税別)
特価¥41,600

brother 電子タイプライターAX-35



40桁表示のディスプレー付きで目で確認しながら入力。60000語のスペルチェック機能搭載
打ち終わった文章中からスペルミスの単語を捜し出すファインド機能 慣用句を記憶させるフレーズファイル機能
本体メモリー約4000文字
正価¥70,000 (税別)
特価¥56,000

富士通32ビットパソコン

FM TOWNS 2F お薦め4点セット

あのFM-TOWNSが高性能で登場
CPU:80386 RAM:2MB実装 3.5インチ2FDD CD-ROM



FM-TOWNS2F
FMT-DP531
FMT-KB105
(テンキー付き)
TOWNS-OS
正価
¥517,800
お薦め特価¥448,000
(消費税別)

FM TOWNS 2H ビジネスセット

あのFM-TOWNSのハードディスク内蔵タイプ
CPU:80386 RAM:2MB実装 3.5インチ 2FDD
CD-ROMドライブ 40Mハードディスク内蔵
※プリントボーイを使うとNEC系のプリンターに印字が可能となります。



FM-TOWNS2H	¥548,000
FMT-DP531	¥89,000
FMT-KB105 (テンキー付き)	¥30,000
TOWNS-OS	¥20,000

正価¥687,800
お薦め特価 ¥588,000

お問合せ・お申込は☎03-251-6393 FAX03-255-4919 マルゼン通販部

※必ず「通販部」と記入して下さい。

店内販売スタッフ募集!

(正社員・アルバイト可)
パソコン・ワープロ・OA機器の販売に興味のある方、歓迎。
年令・経験・能力等を考慮の上、高給優遇致します。
◎くわしくは下記まで御連絡下さい。
03-255-7795(代)
総務課/高島・森本

お支払いは

クレジット 電話1本でOK!
ご購入金額が30,000円以上の場合に頭金ナシのマルゼンクレジットをご利用できます。
手続きカンタン、ボーナス併用一括払いもOK!

現金書留
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
マルゼンムセン(株)通販部BM係
※書留封筒は郵便局でお求めください。

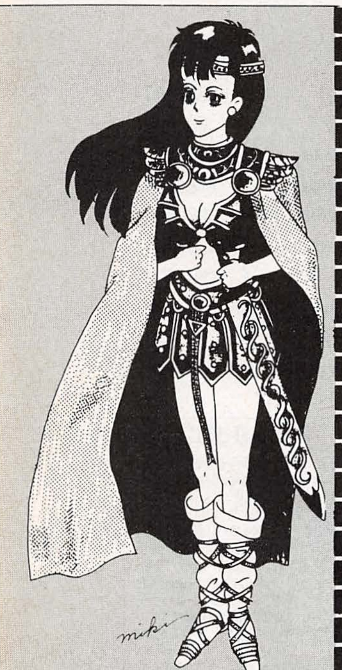
銀行振込
第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機(株)
※お振り込みの前にお名前・ご住所・電話番号・商品番号をご連絡下さい。

郵便振替
口座番号 東京6-93996 丸善無線電機(株)
※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ。

代金引替
商品配達のときに集金致します。注文時にお申し付け下さい。
※一部地域ではお取扱いできないこともあります。 地域や商品によって手数料がかかりますので、事前にご確認ください。

アーク通販なら……

比べて下さい。早さ・便利さ・確実さ 日本一！
代金後払・特急・指定日・夜間配達も可能です。



新作&名作コーナー

リストに無いソフトも取扱っています。
前払の方は10%引き、後払の方は10%引き＋１個につき500円。

3月27日現在未発売品も含まれています。
商品名後の03/20、03/中 等の記載は3月27日現在アーク(株)調べによる発売予定日です。

●定価が5,000円以下の商品については、10%の割引ができません。
ビクター系列の商品も取り扱い中

PC98シリーズ

商品名	発売	定価
あーくしゅ		6,800
アークス2		8,800
アシストコール		9,700
アルバトロス2		9,800
アルフェイム		9,800
AI囲碁2		12,800
石道	04/13	7,800
ウルティマ3		7,800
ウィザードリィ5	06/08	12,800
ウィザードリィ 4		12,800
エアーコンバット遊撃王2		8,800
エメラルドドラゴン		9,800
エイトレイクスGC		4,800
キャンペーン版大戦略2		9,800
銀河英雄伝説＋SET		11,600
シムシティ	05/?	9,800
ロードス島戦記		9,800
三国志 2		14,800
キャラクシースピリット		9,800
斬		9,800
斬アナログシナリオ＝1		4,200
斬アナログシナリオ＝2		4,200
斬アナログユーティリティ		4,800
紫禁城		6,800
上海 2		6,800
雀皇登龍門		9,800
水龍士2		9,800
戦略空軍	04/中	8,800
ブラックレインボー	04/下	8,800
ソーサリアン		9,800
スターコマンド		9,800
第４のユニット３		8,800
帰ってきた探偵団X		5,800
大戦略2 SP		9,800
大戦略 3		9,800
地球防衛軍2		9,500
提督の決断		14,800
デュエル	04/下	8,700
プールオブレディアンス		9,800
トンネルスアンドトロールス		9,800
キャンペーン版 大戦略2		9,800
ダンジョンマスター		9,800
ドラゴンスレイヤー6	04/20	8,700
DOLL		7,800
ルーンワース	04/?	8,800
ティオス		9,800
ファーストクイーン		8,800
ヒートハイス		8,800
フライ上巻		8,800
フルトンレイ		8,800
フルトンレイシナリオ集		4,500
電脳将棋２永世名人		9,800
ホリスクエスト2		8,800
麻雀悟空天竺への道	05/25	9,800
遥かなるオーカスター		12,800
MISTY3		5,000
メルルーン		8,800
ラウァルー		8,800
ラッフトッフチェス		15,000
レジオナルハワー		8,800
レナム		9,800
プール オブ レディアンス		9,800
ヒーロー オブ ランス		7,500
バトル	04/07	12,800
ポピュラス		9,800

PC88シリーズ

商品名	発売	定価
あーくしゅ		6,800
アークス2		8,800
アルフェイム		9,800
イース3		8,700
維新の嵐		9,800
ヴァルナ		7,800
ウィザードリィ5	06/08	12,800
エメラルトドラコン		8,800
神の聖都		9,800
機動戦士カンタム		6,800
キャンヘーン版大戦略2		8,800
きゅわんふらあ自己中心派3		6,800
銀河		7,800
銀河英雄伝説＋SET		11,600
カルフストリーム		8,800
刑事大打撃 2	04/27	7,800
神戸恋愛物語		8,800
テトリス		6,800
サーク		8,800
三国志 2		14,800
大航海時代	05/18	9,800
上海 2	未定	6,800
新 家計簿	5/?	8,700
シュハルツシルト2		9,800
将棋大将88		9,200
自己中心派麻雀ハスル		4,800
ティルナノーク	05/?	8,800
提督の決断(VA)		14,800
テクサー2		7,800
DCコネクション		8,800
ティオス		9,800
ディストラクション下巻	未定	6,800
妖獣機甲兵		8,700
デュエル		8,700
ライナス		6,800
トンネルスアンドトロールス	04/中	9,800
DOLL		7,800
トラコン航海記		8,800
トラコンスレイヤー6		8,700
信長の野望戦国群雄伝(VA)		9,800
ソーサリアン		9,800
ソーサリアン追加シナリオ1～3		各3,800
ソーサリアンユーティリティ		3,800
スタートレーダー		8,700
倉庫番ハーフェクト		6,800
ハラキリ	夏	8,700
ハルハトウスの魔女		7,800
ハランスオフハワー		12,800
フライ上巻		8,800
フラックユニコーン		7,800
ハイレーツ		9,800
フロウィテンス		7,800
ラストハルマケトン		7,800
マイトアンドマジック2		9,800
MISTY3		5,000
ミッドガルツデュアルサウンド		8,800
夢幻戦士ヴァリス2		8,800
夢幻の心臓3		9,700
メフィスト		8,800
メルルーン		8,800
ラウァルー		8,800
ラルフ		12,800
ルーンワース		8,800
ロークアライアンス		9,800
プール オブ レディアンス(88VA)		9,800

MSX・MSX2・MSX2＋

商品名	発売	定価
あーくしゅ(M2)		6,800
アークス2		8,800
アルバトロス2(M2)	未定	8,800
アレスタ2		6,800
アンテッドライン		6,800
イース3		8,700
サコルフ コース集(M2)		3,800
維新の嵐(M2)		9,800
ウィザードリィ2		9,800
エクサイル 2		8,800
クォース(M2)		5,800
ルーンマスターII	04/10	3,800
怨霊戦記		9,800
神の聖都(M2)		9,800
カウティ		9,800
カンシッフ		9,800
機動戦士カンタム		6,800
銀河英雄伝説		8,800
銀河英雄伝説 ハワーアッフアンドシナリオ		4,800
銀河英雄伝説＋SET		11,600
クラフサウルス		9,800
激突ヘナントレース2		7,800
ハイティフォス		7,800
魂斗羅(MSX)		5,800
ハックマニア		6,800
サーク		8,800
サウルスランチ(シンセサウルス、テータ)		3,800
ファンタジー 3		9,800
フロ野球ファミリースタジアム		7,800
上海2		6,800
シュハルツシルト		12,800
シンセサウルスVER2.0		7,800
水滸伝		9,800
スーハー大戦略		8,800
スヘースマンボウ		6,800
SDスナッチャー	04/27	9,800
倉庫番ハーフェクト		6,800
ソリッドスネイク	07/下	7,800
テクサー2		7,800
テトリス(DISK)		6,800
DCコネクション		8,800
ティオス(M2)		9,800
ティカンの魔石		8,800
ロードス島戦記		9,800
ルーンワース		8,800
DD倶楽部		9,800
トンネルスアンドトロールス(M2)	未定	9,800
DOLL		7,800
ドラゴン航海記		8,800
信長の野望戦国群雄伝		9,800
信長の野望戦国群雄伝(ROM)		11,800
スナッチャー		9,800
三国志II	04/中	14,800
ファイナルファンタジー(M2)		7,800
サイオフレード		8,800
マイトアンドマジック2		9,800
MISTY3		5,000
MISTY4	04/下	5,000
ミッドカルツSIDEA・B		8,800
夢幻戦士ヴァリス2		8,800
妖魔降臨	04/上	7,800
ラヴァルー	4/下	8,800
レナム		8,800
ブライ上巻		8,800
ロボクラッシュ(M2)	未定	7,800

X68000

商品名	発売	定価
あーくしゅ	未定	6,800
アークス 2		8,800
アフターバーナー		9,200
アルヒオン		9,800
アルフェイム		9,800
バブルボブル		7,200
三国志		14,800
イース3		8,700
ウイングス		7,800
A-JAX		8,800
エメラルドトラコン	春	8,800
サーク	04/20	8,800
タフルイークル		9,500
銀河英雄伝説		8,800
神戸恋愛物語		8,800
コルフコンストラクション	04/?	12,800
斬		9,800
斬シナリオコレクション1		4,200
斬シナリオコレクション2		4,200
シャッフルパックカフェ		7,800
上海 2		6,800
シュハルツシルト	04/?	12,800
ジェミニウィング	04/15	8,800
水滸伝		9,800
メタルサイト		8,800
スターコマンド	夏	9,800
倉庫番ハーフェクト		6,800
グラナダ	04/14	8,800
ティオス		9,800
トンネルスアンドトロールズ	未定	9,800
南海の死闘		8,800
信長の野望戦国群雄伝		9,800
ハイフリッドフレーマーナイトアームズ		9,700
シムシティ	05/?	9,800
ファーストクィーン		8,800
フラッヒー2		8,800
フロティア		7,800
銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集		4,800
ポピュラス		9,800
マジックハレット		19,800
MISTY3		5,000
モトス		7,800
ダンジョンマスター		9,800
雪の国のクルージュ	未定	8,800
ラグーン	06/?	8,800
レナム		9,800
クォース	04/?	6,800

FM TOWNS

商品名	発売	定価
R-TYPE	未定	未定
オヘレーションウルフ	04/下	9,800
ルパン三世(要2メガ)	4/?	9,800
ホームタウンU.S.A		5,800
ガンシップ	04/上	11,800
38万キロの虚空		9,800
シューティング TOWNS	04/?	12,800
スーハー大戦略	04/?	8,800
ライザンバー	04/13	8,800
ダンジョンマスター		8,800
ブライ	04/03	9,800
第４のユニット５	04/03	8,800
タイタン		8,800
トラコンショック		6,800
遥かなるオーカスター		12,800
ファイナルフロー	03/30	9,800
シムシティ		8,800

中古ソフトコーナー

価格は消費税・手数料・送料を含む代金後払価格です。
下記中古ソフトは、電話での注文のみ受付けます
●下記以外に在庫5,000本以上あります

商品名	機種	売価
サイキックウォー	88	5,200
長くて甘い夜	88	5,000
ロマンシア	88	3,200
ジンギスカン	88	5,200
ジ・ハード	88	4,200
アリオン	88	4,600
プロ野球ファン	88	4,700
プロビデンス	88	4,000
三国志	88	6,600
信長の野望 全国版	88	5,200
ゼリアード	88	4,600
エグザイル	88	4,300
エルスリード	88	4,200
ハイドライド	88	3,700
ハイドライドII	88	3,100
ハイドライドIII	88	3,600
覇邪の封印	88	4,800
ガイフレーム	88	4,200
サイオブレード	88	4,800
スーパー大戦略	88	4,200
アートオブウォー	88	5,100
スタートレーダー	88	4,800
エグザイル	98/5″ 2HD	4,500
ディガンの魔石	98/5″ 2HD	6,000
ディガンの魔石	98/3.5″ 2HD	6,000
ロマンシア	MSX2/ROM	3,800
ジンギスカン	MSX2/ROM	5,400
天国よいとこ	MSX2/ROM	2,600
太陽の神殿	MSX/ROM	4,000
激突ペナントレース	MSX2/ROM	3,200
ハイドライド	MSX/ROM,テープ	4,200
ハイドライドII	MSX/ROM	3,600
ハイドライドIII	MSX/ROM	4,200
覇邪の封印	MSX/ROM	4,200
アシュギーネ虚空の牙城	MSX/ROM	3,700
信長の野望 全国版	MSX/ROM,DISK	4,600
信長の野望 全国版	MSX2/ROM,DISK	4,600
ザナドゥ	MSX/ROM	2,500
ガンダーラ	MSX/DISK	4,200
グランドマスター	X68	5,200

売りたい方に(買い取り方法)

あなたのお持ちのソフトを中古係までまずお送りください。着き次第買い取り値を査定して連絡いたします。査定額が気に入らなければすぐにお返しする安心システムです。

4月末日まで特別高額査定取り扱い中

買いたい方に(販売方法)

お持ちの機種名とメディアを書いて62円切手を同封のうえお申し込みください。中古リストをお送りします。必要なソフトが決まっていればお電話下さい。在庫を調査いたします。



●定価が5,000円以下の商品については、10%の割引ができません。
前払の方は10%引き、後払の方は10%引き＋1個につき500円
○印は3月27日現在未発売のものです。

商品名	機種	定価
アソコの幸福	98	12,800
私鉄沿線殺人事件	X68、98、88	8,800
あぶない天狗伝説	98・MSX	5,800
アリスたちの午後	X68・88・98	7,800
アリスたちの午後 2	98・X68	7,800
イーヴルストーン	MSX・98・X68・88	5,800
FOXY	98・88	6,800
イントウルーダ	MSX・98	6,800
エンジェルハーツ	88・98	6,800
シェナンドラゴン	⑱	6,800
オレンジ色の眉薬	88・98・X68	6,800
ストロベリー大戦略	⑱	6,800
おとめばーてい	88	7,800
カオスエンジェルス98	98	7,800
ガールズパラダイス	98・X68・88・MSX	7,800
気分はパステルたっち	98・MSX・X68・88	7,800
キャンキャンバニースペリオール	①～③、⑱、⑱ 各4,800	3本セット6,800
きゃぴきゃぴるん	88	7,800
キャンキャンコレクション	TOWNS	5,800
キャンキャンバニー	88・98	5,800
ランス2	⑱	6,800
キョウコ・クミコ・ノリコ	88・98・MSX・X68	7,800
禁断のハラダイス	MSX・88・98・X68	6,800
クリスタルドリーム	88	7,800
クレセントムーンがある	98・MSX	5,800
グラムキャッツ	MSX・98	7,800
コスモスクラブ	88・98・MSX	8,800
殺しのドレス 2	88・98	6,800
ごくらく天国	88	7,800
早乙女学園入学案内	MSX・X68・98・88	4,800
SAYOKO	88	7,800
雀ボーグすずめ	MSX・88・⑱	7,800
スターシップランデブー	MSX・X68・88・98	7,800
スロープ	88・98	7,800
セーラー服戦士フェリス	⑱・98	6,800
SEXY PINBALL	(TOWNS)	9,800
せまってみたい	88・MSX・98	6,800
せろり	98	7,800
超番外制服図鑑プラス	X68・98・88	7,800
テレホンクラブストーリー	88・98・MSX	7,800
テレホンクラブストーリーSP	MSX	7,800
天使たちの午後 2 美奈子	98・88・MSX	7,800
天使たちの午後 3	98・X68・88・MSX	8,800
天使たちの午後3 番外編	⑱・⑱・(MSX)	未定
電脳学園SF学園の謎(M2)	MSX	8,800
ティウォース	98	3,800
フリンセスはストリートガール？	88・98・FM77・MSX・X1・(X68)	6,800
リウィード	X68	6,800
リカルード	98	7,800
イミテーションは愛せない	88、98、MSX2、X68	6,800
トワイライトゾーン 3	88・MSX・98	7,800
トッキン美奈子先生	88・98	7,800
トラグーンアーマー	88・(98・7,800)	5,800
ドラゴンナイト	88・MSX・98	6,800
ヒーチアッフ＝3	(MSX)	3,800
ねじ式	X68	12,800
晴れのちおおさわぎ	88・98	5,800
ハヘットショウ	X68・MSX・88・98	4,000
クリスタルドリームII	⑱、⑱	7,800
ザ・デート	TOWNS	9,800
ヒンキィポンキィ1～3	MSX・88・98	各5,800
ビデオクィーンをさがせ	88	6,800
VERMILION	⑱	6,800
フルーツカクテル 1	88	3,800
フルーツカクテル 2	88	3,800
ブルーウィンド	MSX・X68・88・98	7,800
ブルームーンストーリー 1	98・88	6,800
プライベートスクール	MSX・98・88	6,800
ぺろんちょ身体検査	⑱・(MSX)・98	6,800
ポッキー	88・(MSX・6,800)・98	7,800
まじゃべんちゃー2温泉麻雀	88	7,800
D.P.S	68、88、98	5,800
魔浄理子	98	8,800
やりたい放題 2	X68・MSX・98・88	6,800
ライム	98	7,800
ランス	MSX・X68・88・98	6,800
らんらん狂走曲	88・98	7,800
リップスティックADV	88・X68・98	6,800
リップスティックADV2	88・(X68)・98	6,800

比べて下さい。安さ日本一！
さらに大特価で、消費税不要・全国無料配達の大サービス!!

本紙広告有効期限/1990年5月8日まで

社員・アルバイト募集中

アークオリジナルコーナー

アーク㈱が台湾・香港で製造し、アメリカ・ヨーロッパ等に大量輸出しているオリジナル製品です 日本市場に合う製品を厳選して販売いたします。全てアーク㈱が直接品質保証いたしますので安心して購入してください。

前払の方は表示特価。後払の方は表示特価＋500円。●取扱代理店募集中／

アークマウス


●200カウントタイプ(98用)
ARK-1000-98
特にすべりが良く、マウスパッドも不要です。人間工学を取り入れたデザインで扱いやすい大型クリックを採用。
定価7,800円→特価4,800円

●カウント切替タイプ(98用)
ARK-1500-98
ARK-1000-98にカウント切替えスイッチを内蔵、100・200・400カウントに操作をしながら切替えられます。
定価9,800円→特価6,800円

アークボール

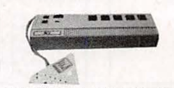

●250カウントタイプ(98用)
ARK-2000-98
項目選択ならトラックボールが便利です。マウスと完全コンパチの入出力端子になっていますので、マウスボードに接続するだけで、すぐに使用可。一度つかうと、もう手離せません。
定価9,800円→特価7,800円

●カウント切替タイプ(98用)
ARK-2000-98にカウント切替スイッチを内蔵125・250・500カウントに切替え、さらに入力が楽になります。
定価11,800円→特価9,800円

アークリモコン


●ジョイスティック一体型
ARK-5000-MSX
連射モードのついたジョイスティックが赤外線リモコンで操作できます(5m以上可)。
コードがないから楽々操作、ゲームの楽しさも倍増です。(1プレイヤー、2プレイヤー切替・連射モード付)
定価9,800円→特価7,800円

●外部スティック接続タイプ
ARK-5500-MSX
お気に入りのジョイスティックを接続してリモコンになります(写真のジョイカードは別売)。
定価6,800円→特価5,800円

アークタブレット


(ACコントロールセンター)
ARK-9000-01
パソコン通信・パソコンFAXの必需品。電源の全てをリモートコントロールし、ノイズ・サージ等を完全にカットするスグレモノ。
電話入力端子にTEL回線を接続すると電話がかかり次第、自動的に電源ONとなり、設定時間(5〜30分)後に自動的にOFFとなります。
リモコン機能により5つのACタブレットの必要なものだけをONとすることができます。
定価38,000円→特価28,000円

大人気商品！ パソコンデスク


	タテ形ラック	ヨコ形ラック
W	60cm	112cm
D	55cm	60cm
H	114cm	73cm
定価	¥42,000	¥40,000
特価	¥26,000	¥25,000

スライド式キーボード台、キャスター付て、オーストラリア製の厚さ20mmの不燃材を全て使用した最高級商品です。

モニターアーム

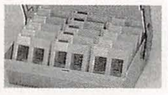

12″〜14″モニター用
定価￥32,000 ￥24,000

プリンター台

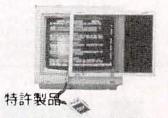

フリーサイズでどのプリンターにも合います
定価￥4,800 ￥3,800円

パソコン台


固定スライダーを使用してキーボードが本体の下に入り出入自由 金属製で左右セパレートになっていますので、どのハソコンでも使用可能です。
又、ハソコンの横かさね使用も可能になります。
定価￥8,600 ￥6,800

ディスケット・ケース


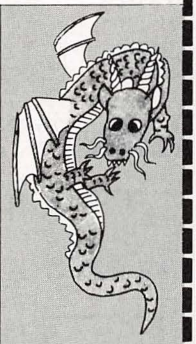
3.5インチ、5インチディスケットが120枚入り、キー付のフラスチックケースです
3.5インチと5インチ用の2タイプがありますので指定してください
横長タイプですので机又はタナが広く使えます
定価￥2,800 各￥1,900

メッシュCRTフィルター


特許製品
後の光の写り込みを防ぎノングレアーの見易い画面になります。世界的標準の導電性メッシュを使用し、静電気を防止するとともに電磁波・X線等を弱めます。またタッチパネルにより人体の静電気も安全に除去します。
定価￥9,800 ￥7,800

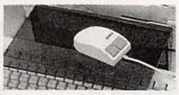
クリーニングセット


5″、3.5″のクリーニングディスク。
強力ハンディーバキュームクリーナー。
OAクリーナー。
クリーニングクロス。
ヘッドクリーナー。
5点がセットになったプラスチックのケース付。これがあれば、パソコンのクリーニングの全てがOKです。
定期的なパソコンのお手入れがデータを守ります。
5″、3.5″両タイプあり。
定価4,200円→3,800円



大特価通販コーナー

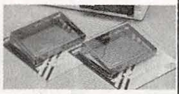
必要な用品リフトの通販特価サービスです。パソコンに必要な小モノを取り揃えました。あなたのパソコンをグレードアップしてみませんか？
前払の方は表示特価、後払の方は表示特価＋500円

マウステーブル


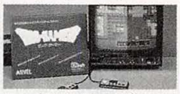
せまいスペースを有効利用伝票入力台としても使えます
￥3,800

キーボードジャケット


●98R ●98VM、DO
●286、386 ●88M/F
●98U ●68K ●68K PRO
装着したまま操作できます
各￥2,800

ディスクドライブプロテクター


不用意な操作やホコリをふせぎます
PC-286V用・PC-98R用
各￥1,800

ビッグ・ゲーマー


目の疲れをやわらげるゲーム必需品です。
14〜16インチ用
￥1,800

クリーニングディスケット


ディスクドライブも定期的なお手入れを。
3.5、5タイフ
各￥1,700

ウルティマOAクリーナー


これであなたのハソコンも新品になります。
S150mℓ ￥1,800 M300mℓ ￥2,800

クリーンメカ・セット


小形ハンディクリーナーと電子ハンドモップのセットです。
￥2,700

MSXジョイカード


ファミコンの入力と同じになります。
普通タイプ ￥1,800 連射タイプ ￥2,100

表計算ソフト


LOTAS 1-2-3
定価98,000円→61,800円

ワープロソフト


一太郎
定価58,000円→39,800円

通信ソフト


まいとーく
定価28,000円→20,000円

ノーブランドディスケット

5″2DD	10枚	￥700
5″2HD	10枚	￥950
3.5″2DD	10枚	￥1,300
3.5″2HD	10枚	￥1,800

他の商品と同時発送のみ注文を受付けます。

ハードディスク

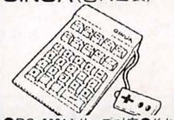

アーク推薦の大人気ハードディスク(ICM製)
ICM SR-40 定価118,000円→88,000円
ICM SR-60 定価148,000円→110,000円
ICM SR-80 定価168,000円→125,000円

増設RAMボード


(IOデータ製)
PIO-PC-34HX-1 定価38,000円→29,800円
PIO-PC-34H-2M 定価59,000円→46,000円
PIO-PC-34HX-2 定価70,000円→54,000円
PIO-PC-34H-4M 定価120,000円→92,000円

増設フロッピーディスク


(アクセル製)
3.5″2HD/2DDシングル 定価39,800円→28,800円
5″2HD/2DDシングル 定価44,800円→32,000円
3.5″2HD/2DDダブル 定価75,000円→52,000円
5″2HD/2DDダブル 定価85,000円→54,800円

GINGA(SNE製)


●PC-9801シリーズ対応●それぞれのキーを自分にとって必要なキーに変換して登録したり変更したり、プログラマブルなジョイスティックインターフェイスを内蔵等、まさにテンキーがフルキーボードに変身する
定価￥32,000 ￥23,800

延長ケーブル

98キーボード延長	1.5m	2,800円
88キーボード延長	1.5m	2,800円
PCプリンタ	1.5m	4,800円
マウス・ジョイスティック	2m	1,400円
アナログRGB	1.5m	4,800円
RS232C	1.5m	5,800円

マウスオペレーションボード
Sサイズ 2,200円
Mサイズ 2,600円

システムカバー
M 1.3×1.3 1,800円
L 2.5×1.8 2,600円
布製 2.4×1.5 3,800円

パソコンミュージックの決定版


ミュージ郎 定価158,000円→134,100円
ミュージ君 定価93,000円→75,600円
読とり君 定価48,000円→39,600円
Mu-1(68K用) 定価19,800円→16,000円

NEC MS-DOS 3.3B


ビジネスソフトもゲームソフトも現在ほとんどのソフトが、MS-DOSを必要としています。最新バージョンを大特価にて提供!!必要なものは買いしかない。
定価18,000円→14,700円

アスキースティックXターボ


定評あるアスキースティックを特別価格で提供!!
ゲームセンターの気分でパソコンゲームができる評判の品。
連射モード付。
定価6,800円→5,000円

マウス


●スーパーバスマウス(98用) 定価5,500円→3,800円
●MK-MOUSE II (88・MSX・FM77用) 定価7,800円→5,300円
●MK-MOUSE III(98用) ダイナミックレンジ切替タイプ 定価9,800円→6,800円

サウンドオーケストラ-V


NEC-9801-26K上位コンパチのFMステレオ音源ボードです。別売のサウンドミュージシャンを使えば、あなたのパソコンは、ミュージックマシーンに変身!!
定価35,000円→24,800円

サウンド・ミュージシャン
楽譜入力ソフトでらくらく作曲。あなたの作曲をパソコンでつくろう。楽譜入力であなたの好きな音楽もOK。
定価25,000円→19,800円

98用FM音源ボード


NEC 9801-26K
NEC製の純製品。98RX等に装着すれば、FM音を出力しゲームがさらに楽しくなります。又MSX用のジョイスティックも接続でき、ゲームの楽しさ倍増。
FM音源対応・ジョイスティック対応のゲームソフトで動作します。音なしのゲームはさようなら!!キーボードもこれで安心!!
定価25,000円→19,800円

バックアップツール


ウイザード98コピーツール オールマイティーバックアップツール ￥15,000
ウイザード88コピーツール オールマイティーバックアップツール ￥11,500
コピーエイド 98・88・MSX・68K ゲームソフトのバックアップならコレ!! ￥2,100

アーク通販なら……

安全	全て配達は郵便小包又は宅急便を使用し全国ネット販売。
便利	休みなしで応対。平日朝10時〜夜8時。日祭日午後1〜7時。
早い	大手パソコンショップ・流通会社・メーカーとタイアップ 在庫50万本以上。
正確	顧客住所・製品情報をコンピュータでリアルタイム処理。
安い	後払いでも特価又は定価の10%引に500円をプラスするだけ。
サービス	消費税・配達料は不要。電話で簡単に注文OK。

お好みの方法でお求め下さい。
(注文方法・およその納期・割増料金)

前払

1. 安全確実に
   現金書留 ●注文内容を同封●6〜8日
2. 安く・早く
   銀行振込 ●電話・ハガキ・FAX●4〜6日
3. とにかく安く
   郵便振替 ●通信らんに記入●10〜12日

後払

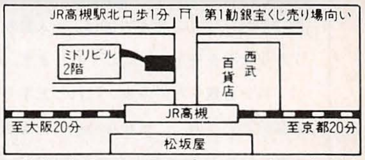
4. かんたんに注文
   普通代金引換 ●電話・ハガキ・FAX●4〜6日●(500円)
5. 新作を発表後すぐに
   予約代金引換 ●電話・ハガキ・FAX●発売日発送●(500円)
6. とにかく早く
   特急代金引換 ●電話 ●約2〜3日 ●(500円)＋800円
   午前中に注文いただければ翌日に出荷いたします。
7. 指定日に配達
   指定日代金引換 ●電話●指定日に配達●(500円)＋500円
8. 夜間に配達
   夜間配達代金引換 ●電話・ハガキ・FAX●午後6〜8時に配達●(500円)＋500円

- ●住所・氏名・電話番号・商品名・機種・メディアの別を詳しくお知らせください。
- ●発売予定及び在庫切れの商品は入荷次第お送りします。又発送が10日以上おくれる時は、電話又はハガキにてお知らせいたします。
- ●納期遅れ及び初期不良については商品の取替え又は返金以外の責任はもちません。
- ●注文商品のキャンセルは原則としてお受けできませんが発売遅れの場合発送前ならお受けいたします。
- ●18才未満の方の後払注文は保護者の承諾を受けてください。
- ●後払の方は割引価格に後払割増料(500円)をプラスしてお支払い下さい。

店内改装!ジャンボになって再オープン!
新品ソフトもいっぱい!



(店内写真)



営業時間:PM1:00〜PM7:00 年中無休

- ●現金書留 下記住所 アーク㈱通販部ベーマガ係
- ●郵便振替 大阪0-103169 アーク株式会社
- ●銀行振込 第一勧業銀行高槻支店(普)1147114

ARK
アーク株式会社
通販部
〒569 大阪府高槻市芥川町1丁目14番27号(ミドリビル2F)
☎0726-81-0471
FAX.0726-81-0486

パソコンの中に、アトリエがある。



CD-ROMだから，32ビットCPUだから，FM-TOWNSはグラフィックに強い。グラフィックエディタから3次元CGレイトレーシングまで，あらゆるグラフィックソフトを提供します。

FUJITSU FM TOWNS-2F フロッピータイプ基本Bセット

CPU：FUJITSU FMTOWNS-2F	378,000円
CRT：FUJITSU FMT-DP531	89,800円
KEY：FUJITSU FMT-KB101	20,000円
SOFT：FUJITSU TOWNSシステムVI.I	20,000円
標準価格合計	507,800円

爆発フェア KONAN大特価

月々 36,200円×11回払い
初回 36,300円　ボーナス 0円
月々 14,200円×23回払い
初回 15,550円　ボーナス 30,000円×4回払い
月々 8,400円×35回払い
初回 11,850円　ボーナス 30,000円×6回払い

FUJITSU FM TOWNS-2F サウンドクリエイティブセット

CPU：FUJITSU FMTOWNS-2F	378,000円
CRT：FUJITSU FMT-DP531	89,800円
KEY：FUJITSU FMT-KB101	20,000円
PRT：FUJITSU FMPR-204B	80,000円
SOFT：FUJITSU TOWNSシステムVI.I	20,000円
ケーブル：FUJITSU FM60-711	6,800円
SOFT：TOWNS SOUND VI.I	28,000円
FMT-SP101 アンプスピーカー	29,800円
標準価格合計	652,400円

爆発フェア KONAN大特価

月々 28,700円×19回払い
初回 29,700円　ボーナス 0円
月々 16,000円×23回払い
初回 17,000円　ボーナス 50,000円×4回払い
月々 15,100円×41回払い
初回 15,900円　ボーナス 0円

FUJITSU FM TOWNS-2F CGクリエイトセット

CPU：FUJITSU FMTOWNS-2F	378,000円
CRT：FUJITSU FMT-DP531	89,800円
KEY：FUJITSU FMT-KB101	20,000円
PRT：FUJITSU FMPR-204B	80,000円
SOFT：FUJITSU TOWNSシステムVI.I	20,000円
ケーブル：FUJITSU FM60-711	6,800円
SOFT：TOWNS PAINT	38,000円
FMT-412 ビデオカード	40,000円
GT-1000 ハンディカラースキャナー	79,800円
ケーブル：#5220	7,500円
標準価格合計	759,900円

爆発フェア KONAN大特価

月々 34,500円×20回払い
ボーナス 0円
月々 24,200円×30回払い
ボーナス 0円
月々 18,100円×41回払い
初回 19,900円　ボーナス 0円

パソコンの中に、ビジネスワールドがある。



CD-ROMだから，32ビットCPUだから，FM-TOWNSはビジネスに強い。本格ワープロソフトからMS-DOSソフトまで，多彩なビジネスツールを提供します。

FUJITSU FM TOWNS-2H ハードディスク内蔵基本Bセット

CPU：FUJITSU FMTOWNS-2H	548,000円
CRT：FUJITSU FMT-DP531	89,800円
KEY：FUJITSU FMT-KB105	30,000円
SOFT：FUJITSU TOWNSシステムVI.I	20,000円
標準価格合計	687,800円

爆発フェア KONAN大特価

月々 44,500円×12回払い
ボーナス 30,000円×2回払い
月々 26,300円×23回払い
初回 26,900円　ボーナス 0円
月々 13,400円×35回払い
初回 15,200円　ボーナス 30,000円×6回払い

FUJITSU FM TOWNS-2F ビジネスワープロセット

CPU：FUJITSU FMTOWNS-2F	378,000円
CRT：FUJITSU FMT-DP532	138,000円
KEY：FUJITSU FMT-KB105	30,000円
PRT：FUJITSU FMPR-353G	138,000円
SOFT：FUJITSU TOWNSシステムVI.I	20,000円
ケーブル：FUJITSU FM60-711	6,800円
ワープロSOFT：テラTOWNS	32,000円
標準価格合計	742,800円

爆発フェア KONAN大特価

月々 33,300円×19回払い
初回 34,300円　ボーナス 0円
月々 23,300円×29回払い
初回 26,100円　ボーナス 0円
月々 10,700円×47回払い
初回 11,100円　ボーナス 30,000円×8回払い

FUJITSU FM TOWNS-2H パーフェクトビジネスセット

CPU：FUJITSU FMTOWNS-2H	548,000円
CRT：FUJITSU FMT-DP532	138,000円
KEY：FUJITSU FMT-KB105	30,000円
PRT：FUJITSU FMPR-353G	138,000円
SOFT：FUJITSU TOWNSシステムVI.I	20,000円
ケーブル：FUJITSU FM60-711	6,800円
ワープロSOFT：一太郎	68,000円
SOFT：Lotus1-2-3	98,000円
SOFT：日本語MS-DOS	18,000円
標準価格合計	1,064,800円

爆発フェア KONAN大特価

頭金 100,000円　月々 24,900円×35回払い
初回 26,400円　ボーナス 0円
月々 22,400円×47回払い
初回 26,200円　ボーナス 0円
月々 13,900円×59回払い
初回 17,000円　ボーナス 30,000円×10回払い

全店



※表示価格に消費税は含まれておりません。

大好評 FM TOWNS 下取りフェア実施中

眠っているあなたの愛機を下取りに出すと話題のFM TOWNSがこんなにお求め易くなります。ぜひご利用下さい。

例えば
SHARP[X1シリーズMZシリーズNEC-PC-8001, 8801 etc. をお持ちの方が下取に出されると

ご購入機種 FM TOWNSモデル2 差額 298,000円

ご購入機種 FM TOWNSモデル2H 差額 498,000円

下取交換差額表（下取機は，完動，美品，付属品付である事が条件となります。）

あなたの愛機	FM-TOWNSモデル2セットとの差額	FM-TOWNS-2H HDD内蔵モデルセットとの差額
富士通 FM-7	298,000円	498,000円
富士通 FM-77L2	295,000円	495,000円
富士通 FM-77AV20-EX	285,000円	485,000円
富士通 FM-77AV40-EX	278,000円	478,000円
富士通 FM16β FD2	248,000円	448,000円
SHARP X1ターボ/30	278,000円	478,000円
NEC PC-8801MK2/30	290,000円	490,000円
NEC PC-8801MK2/SR30	278,000円	478,000円
NEC PC-8801FH/30	275,000円	475,000円
NEC PC-8801VA	265,000円	465,000円
NEC PC-9801U2	273,000円	473,000円
NEC PC-9801F2	273,000円	473,000円
NEC PC-9801UV2	238,000円	438,000円
NEC PC-9801VM2	198,000円	398,000円
NEC PC-98LT	278,000円	478,000円
EPSON PC-286U-STD	235,000円	435,000円
EPSON PC-286V-STD	208,000円	408,000円

埼玉県の皆様これからどうぞよろしくお願いします。

KONAN 東大宮店堂々OPEN!!

KONAN 東大宮店は当社10店舗目で，埼玉県内には，初の出店となります。

絶対納得の超特価品と，完璧なアフターサービスをお約束する，KONAN 東大宮店にぜひ一度ご来店下さい。

オープン記念セール実施中!!

超特価品がめじろ押し！
ソフトの展示量県内随一！
パソコン，サプライ，消耗品は
業界No.1クラスのロープライス！
官公庁，企業様向お見積りOK！

FM TOWNSは全国出張サービス体制!!

だから万一故障の際でも安心です。お近くの KONAN へお電話ください。専門サービスマンがお客様のお宅へお伺いして修理を行ないます。

クレジットのご利用大歓迎!!
業界No.1クラスの低金利クレジット。1回払いから60回払いまでご予算に合わせて選べます。

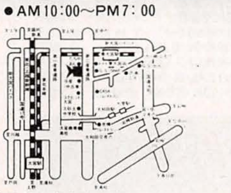
夏のボーナス一括払い金利手数料無料!!
商品は今スグお手元へ。お支払いはゆっくり夏のボーナスでどうぞ!!

夏・冬ボーナス2回払いOK!!
このチャンスに欲しいモノはまとめて買ってしまおう。お買上げ金額を半々にして夏と冬のボーナス時にお支払い下さい。（低金利3%）

下取り，買取り，高額査定実施中!!
あなたの愛機を KONAN ならではの高額査定で下取りします。グレードアップにぜひお役立て下さい。

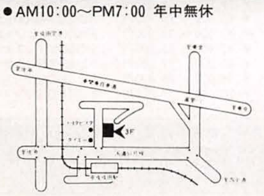
舗。お 近の KONAN へどうぞご来店下さい。

KONAN 東大宮店 048-687-3822
●AM10:00～PM7:00



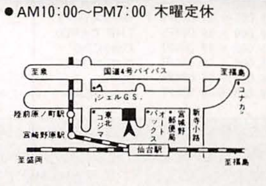
埼玉県大宮市東大宮1−13−13

KONAN 成田店 0476-93-2837
●AM10:00～PM7:00 年中無休



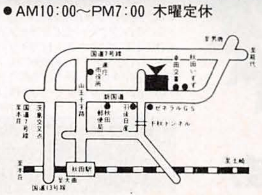
千葉県印旛郡富里町日吉台2−19−5

KONAN 仙台店 022-235-4544
●AM10:00～PM7:00 木曜定休



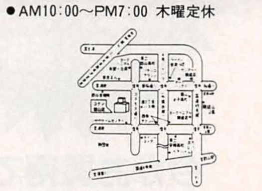
宮城県仙台市宮城野区宮千代1−10−16

KONAN 秋田店 0188-64-8929
●AM10:00～PM7:00 木曜定休



秋田県秋田市高揚幸町14−33

KONAN 郡山店 0249-52-6800
●AM10:00～PM7:00 木曜定休



福島県郡山市堤3−136

人気沸騰中！トムボーイ

ビッグチャンス Part5

●下記以外のソフトも高額で買い取りいたします。

●中古ゲームソフト/中古CD高額買い取りします。

X68000用	
アークスPro68K	¥1,000
R-TYPE	¥1,000
アフターバーナー	¥2,000
WINGS	¥2,500
A-JAX	¥2,500
A列車で行こうII	¥2,000
キューブ・ランナー	¥2,500
琥珀色の遺言	¥2,000
サバッシュ	¥2,500
斬～陽炎の時代～	¥4,000
サンダーフォースII	¥1,500
サンダー・ブレード	¥3,500
38万キロの虚空	¥2,000
シュヴァルツシルト	¥3,500
ジェノサイド	¥2,500
SUPER大略戦68K	¥2,000
スタークルーザー	¥2,000
スペースハリアー	¥1,500
太平洋の嵐DX	¥3,000
ダブル・イーグル	¥2,000
テトリス	¥2,000
テレネットMUSIC・BOX	¥1,000
テラッツオ ※	¥6,000
ドラゴンスピリット	¥1,500
ナイト・アームズ	¥3,500
ニュージーランド・ストーリー	¥2,000
熱血高校ドッジボール部	¥1,000
ネメシス'90	¥???
信長の野望・戦国群雄伝	¥3,000
パックマニア	¥1,500
バブル・ボブル	¥2,500
V'BALL	¥2,000
フラッピー2	¥2,500
ボスコニアン	¥1,500
Might & Magic BooKI I	¥2,000
夢幻戦士ヴァリスII	¥2,000
めぞん一刻 完結編	¥2,000
メタル・サイト	¥3,500
モトス	¥2,000
ファンタジーIII	¥2,000
ファンタジーゾーン	¥2,500
ラグーン	¥???
リング・マスターI	¥2,500
ローグ・アライアンス	¥2,000
ワールド・コート	¥???
Wanderers From Ys	¥2,500

PC-9801用	
アルバトロス2 マスターズ・ヒストリー	¥2,500
Wizardry V	¥3,500
WINGS	¥2,500
エメラルド・ドラゴン	¥3,500
カオスエンジェルズ	¥2,500
キャンペーン版・大戦略II	¥3,000
Xak	¥3,000
サバッシュ	¥2,500
斬～陽炎の時代～アナログ版	¥3,500
三国志II	¥5,000
上海II	¥2,000
雀皇登龍門	¥2,500
シュヴァルツシルト	¥3,000
シュヴァルツシルトII	¥3,000
水滸伝	¥3,000
水龍士II	¥3,000
戦略空軍	¥3,000
ソーサリアン	¥3,000
大海令	¥3,000
大戦略III	¥3,500
太平洋の嵐DX	¥3,000
ダーク・レイス	¥3,500
ダブル・イーグル	¥2,000
ダンジョンマスター	¥3,500
提督の決断	¥4,000
ティル・ナ・ノーグ	¥2,500
ティル・ナ・ノーグII	¥2,500
DOLL	¥2,500
天下統一	¥3,000
トンネルズ&トロールズ	¥4,000
信長の野望・戦国群雄伝	¥2,500
遥かなるオーガスタ	¥4,000
ヒーロー・オブ・ランス	¥2,500
プール・オブ・レイディアンス	¥3,500
ファーサイト・ムーン	¥3,500
BURAI上巻	¥3,500
ブルトン・レイ	¥3,500
Beat・Vice	¥3,000
FOXY	¥1,500
ポリス・クエストII	¥2,500
マスター・オブ・モンスターズ	¥2,500
夢幻戦士ヴァリスII	¥2,500
メルルーン	¥2,500
遊撃王II エアー・コンバット	¥2,500
ロードス島戦記	¥3,000
Wanderers From Ys	¥2,000

PC-8801用	
あーくしゅ	¥2,000
アークスII	¥2,500
アドヴァンスト・ファンタジアン	¥2,000
維新の嵐	¥2,000
Wizardry V	¥3,500
エメラルド・ドラゴン	¥2,500
カオスエンジェルズ	¥2,000
歌声人	¥2,500
キャンペーン版・大戦略II	¥2,500
銀河英雄伝説	¥2,000
Xak	¥2,500
三国志II	¥4,000
雀ボーグすずめ	¥2,000
シュヴァルツシルト	¥3,000
シュヴァルツシルトII	¥3,000
水滸伝	¥2,500
スタートレーダー	¥1,500
ソーサリアンVer1.1	¥1,500
ディガンの魔石	¥2,000
DUEL	¥2,500
ティル・ナ・ノーグ88	¥3,500
テトリス	¥2,000
電脳学園	¥1,500
電脳学園II	¥2,000
ドラグーン・アーマーForアダルト	¥1,500
ドラゴン・ナイト	¥1,500
ドラゴン・スレイヤーVI	¥2,500
トンネルズ&トロールズ	¥3,500
ナビ・チューン	¥1,500
信長の野望・戦国群雄伝	¥1,500
ハラキリ	¥3,000
バランス・オブ・パワー	¥2,000
バルバトゥスの魔女	¥???
ファイアー・ホーク	¥1,500
ヒーロー・オブ・ランス	¥2,000
BURAI上巻	¥2,500
プラジェータ	¥2,000
ポッキー	¥2,000
ミスティ・ブルー	¥2,000
夢幻戦士ヴァリスII	¥2,000
夢幻の心臓III	¥3,000
メルルーン	¥2,500
ライナス	¥2,000
ラ・ヴァルー	¥1,000
ルーン・ワースI黒衣の貴公子	¥2,500
Wanderers From Ys	¥2,000

MSX/2/2+用	
アークス	¥1,500
アークスII	¥3,000
アレスタ	¥1,000
アレスタ2	¥1,500
アンデッド・ライン	¥1,500
イシターの復活	¥1,500
維新の嵐	¥2,500
Wizardry I	¥2,500
Wizardry II	¥3,000
SDスナッチャー	¥3,000
FM-PAC	¥2,500
F1スピリット3Dスペシャル	¥2,000
カオスエンジェルズ	¥2,500
神の聖都	¥3,000
ガンシップ	¥2,500
ガンダム・MSフィールド	¥2,000
銀河英雄伝説	¥2,500
クリムゾンII	¥2,500
G・Dグレイテストドライバー	¥2,000
激突ペナントレース2	¥2,000
ゴーファーの野望・エピソード2	¥1,000
コナミ・ゲームコレクション1～4	¥1,000
魂斗羅	¥1,000
Xak	¥2,500
真魔王ゴルベリアス	¥2,000
水滸伝	¥3,000
スナッチャー	¥2,500
スペース・マンボウ	¥2,000
ゼビウス・ファードラウトサーガ	¥2,000
テトリス	¥2,000
ディガンの魔石	¥3,000
信長の野望・戦国群雄伝	¥2,500
ハイディフォス	¥2,000
パロディウス	¥1,000
ファイアー・ホーク	¥2,000
プレイボールIII	¥1,500
プロ野球ファミリースタジアム	¥1,500
Might & Magic	¥2,000
Might & Magic Book II	¥2,500
マスター・オブ・モンスターズ	¥2,000
夢幻戦士ヴァリスII	¥2,500
メタル・ギアII	¥3,000
ラプラスの魔	¥2,000
ルーン・ワースI黒衣の貴公子	¥2,500
レイドック2	¥2,000
Wanderers From Ys	¥2,000

ゴールドリスト

以下のアーティストは特に高額にて買い取ります。

久保田利伸	杏里	B's
山下達郎	渡辺美里	BOOWY
浜田省吾	森高千里	Wink
米米CLUB	小比類巻かほる	スターダスト・レビュー
TM NETWORK	松任谷由実	プリンセス・プリンセス

ごめんなさいリスト

以下のアーティストは買い取りできません。

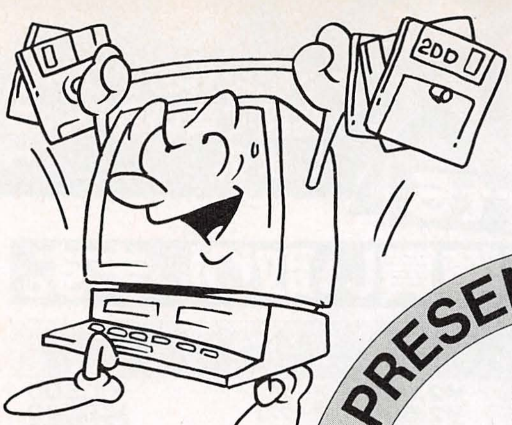
天宮良	仲村トオル	堀ちえみ	夢工場
岩城晃一	清水宏次郎	原田知世	イモキントリオ
岡村靖幸	湯江健幸	吉沢秋恵	C-C-B
風見慎吾	渡辺謙	新田恵利	わらべ
木村一八	岩井由紀子	菊地桃子	ラ・ムー
ケラ	河合その子	渡辺満里奈	有頂天
中井貴一	城之内早苗	渡辺美奈代	とんねるず
陣内孝則	1986オメガトライブ	うしろ髪ひかれ隊	
ジョニー大倉	高井麻巳子	おニャン子クラブ	
竹本孝幸	姫乃木リカ	うしろゆびさされ組	

●ソフト・CDを売りたい方は、**お客様の住所・氏名・電話番号を書いて**、宅急便等で御送りください。
その時に、注意していただくことは……

●送金手数料は、お客様負担となります。●送金は現金書留になります。
●X-1・FM-77/AVのソフトは買い取れません。
●傷・ケース割れ・帯び無等は買い取り価格が下がります。
●付属品が1つでも抜けていると、買い取りできません。

※印のついているソフトは、ユーザー登録書(未記入)がなければ買い取りできません。
●箱・取り扱い説明書等がないものは、買い取りできません。
●買い取りできないものを送られた場合は、返送できません。
●クラシックは買い取れません。
●CDシングルは買い取りできません。

■送り先
〒556 大阪市浪速区日本橋5-11-8 (有)トムボーイ内パソコン通販部 ☎06-645-1198 (イイキューハチ)



ワールド イン アオヤマにおまかせください。

A WORLD IN OYAMA

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

PRESENTATION

実績のメンテナンス／完全バックアップシステム

最新のフリーオーダーシステム。

各アイテムゾーンからご希望の商品をお選び下さい。過去の豊富な販売実績をもとに、厳選した商品群からビジネスに、ホビーに、プライベートにと、用途に合わせて設定致します。もちろん、当社オリジナルコースのお申込みも大歓迎。セットを組めばずっとお得になります。

全店統一のサービス／見て、触れて、納得。

ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスのひとつと思っております。ズラリ勢揃いしたハード&ソフトの中から、ご自身の目でじっくりとお選び下さい。

業界一番のスーパー金利クレジットで…。

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。社会人のお客様だけでなく、大学生のお客様からキャンパスクレジットをご利用いただけます。少しでも審査をかんたんに…。ロータスクレジットはワールド イン アオヤマのオリジナルプランニングにより、業界一のスーパー超低金利手数料が実現したものです。もちろんボーナス一括、または二括のお申し込みもOKです。 ※キャンパスクレジットの場合、金額に上限があります。

ゆっくり、お支払いは8ヵ月先からでもOK。

今すぐ商品は欲しいのだけれども…。その様なお客様のお支払いプランに合わせて、最長8ヶ月先からのお支払いが可能です。

グーンとお得な下取りシステム。

今お持ちの機種を高額下取り。わずかな予算でシステムアップ。差額はクレジットでもOKです。

うれしい代金引換システム。

商品の到着をご確認いただき、その場でお支払い下さい。日・祭日もOK、日時の指定もお受け致します。

※離島の方は代引できませんのでご了承下さい。 ※一回の代引金額には上限がございます。

アフターサポートも電話1本で。

もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。 ※一部出張出来ないメーカー商品もございます。

CLUB246"会員専用ダイアルシステム。

お客様とのふれあいを大切にするために、会員の方のみの専用ダイアルを設けています。次回のご購入を一層スムーズにするために会員価格にての販売、下取りを行なっています。一人でも多くのお客様にご利用していただきたいサービスです。

もしも初期不良があったら…最長の1ヵ月間。

万一の初期不良の場合にも、バックアップは万全です。お買い上げ1ヵ月以内でしたら新品と交換致します。1週間以内の不良の場合、こちらからお荷物を引き取りにお伺い致します。また初期不良交換システムは、1ヵ月間を実施しており、いざと言う時のアオヤマです。※ソフト及び中古商品に関しましては1ヵ月サービスは実施しておりません。

全商品一年間の総合保険付。

ワールド イン アオヤマは東京海上火災保険と提携し、すべての製品を一年間の保険付で販売しています。商品が、火災・落雷・爆発・破損・盗難・水漏れ等のような損害を受けた場合には保険金が支払われます。これは業界で唯一のもの、ぜひご利用下さい。

SHOP INFORMATION

北海道文化放送 ニュース最終版 フジテレビ系 テレビ北海道 テレビ東京系 FM福岡 CM放送中

北海道受注センター お電話ご注文(11:00〜21:00)011-251-6771

福岡受注センター お電話ご注文(11:00〜19:30)092-672-7771

●電話受注センターは3月中迄無休です。

パソコンワールド北海道
3月9・10・11日
会場：札幌アスティー45 B1ホール
当日 旭川店から
パソコンライナー出発！
くわしくは各店まで



店舗	電話
旭川店	0166-25-7771
札幌店	011-251-1777
池袋店	
福岡店	092-716-7771

■3月の休み／1日(木)、8日(木)、15日(木)
■4月の休み／5日(木)、12日(木)、13日(金)、18日(水)、19日(木)、26日(木)



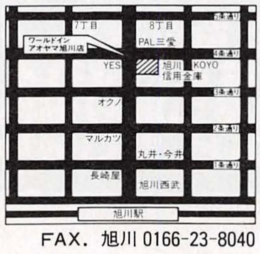
FAXでの御注文、お問い合せも承っております。

●北海道：札幌店 TEL.011-251-1777
札幌市中央区南2条西3丁目リンクエギビル3F
■営業時間／11:00〜19:30



FAX. 札幌 011-232-8040

●北海道：旭川店 TEL.0166-25-7771
旭川市4条8丁目ツジビル
■営業時間／11:00〜19:00



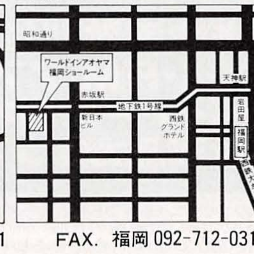
FAX. 旭川 0166-23-8040

●東京：池袋店・USED店
豊島区東池袋1-28-6 東急ハンズ隣
■営業時間／11:00〜19:00



FAX. 東京 03-985-5221

●九州：福岡ショールーム
TEL.092-716-7771
福岡市中央区赤坂1-11-13 赤坂ウイングビル4F ●地下鉄赤坂駅下車1分
■営業時間／11:00〜19:30



FAX. 福岡 092-712-0310

★この誌面に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170
池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170
福岡ショールーム 福岡市中央区赤坂1-11-13 〒810
ソフト店 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

X68000

X68000及びFM-TOWNS全国出張サポート

ワールド イン アオヤマには、X68000、TOWNS専門スタッフが常時待機。購入のアドバイスから新作ソフト情報まで、購入後のサービスが全く違います。会員のお客様には会員ダイアルも合わせてご利用下さい。

私共にて購入いただきましたX68000及びFM-TOWNSはどこでも出張サポートが受けられます。

シャープ X PRO SHOP：富士通FM-SHOP会加入のプロショップです。

●以前当社にてX68000及びX-1を御購入いただいたお客様に限り、CZ-8PC4（定価￥99,800）を大特価にてお届けいたします。会員の方は会員ダイアルにてCall／

●X68000をセットでお買い上げいただいたお客様に限り、アスキーターボステックを特価￥4,300、XE-1PROを特価￥6,700またCTRACEを特価￥47,800にてお届けいたします。御注文の際に合わせてお申し込み下さい。



X68000には、ブラックとオフィスグレーの2カラーがあります。

X68000PRO X68000 Aコース

- CZ-652-GY（本体）……￥298,000
- CZ-611D-GY（0.31ディスプレーテレビ）……￥134,000
- CZ-8PC3（24熱転写カラープリンター）……￥65,800
- 御希望ゲームソフト（人気ソフト上記よりお選び下さい）￥サービス

合計￥505,600➡**￥314,900**

安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PROⅡ X68000 新Kコース

- CZ-653C（本体）……￥285,000
- CZ-604D（0.31ステレオスピーカ付ディスプレー）·￥94,800
- 御希望ゲームソフト（人気ソフト上記よりお選び下さい）￥サービス

合計￥379,800➡現金特価

安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PROⅡ X68000 新Lコース

- CZ-653C（本体）……￥285,000
- CZ-605D（0.39ステレオスピーカ付テレビ）…￥115,000
- 住友3M5′2HDブランクディスケット…￥18,000
- 御希望ゲームソフト（人気ソフト上記よりお選び下さい）￥サービス

合計￥418,000➡現金特価

安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PROⅡ X68000 新Bコース

- CZ-653C（本体）……￥285,000
- CZ-604D（0.31ステレオスピーカ付ディスプレー）·￥94,800
- CZ-8NJ2（インテリジェントコントローラー）……￥23,800
- ナイトアームズ……￥9,700
- サンダーブレード……￥9,500
- スーパーハングオン……￥7,800
- パックマンア……￥7,800
- ジェノサイド……￥8,800
- ヴァリスⅡ……￥9,800
- 住友3M5′2HDブランクディスケット…￥18,000
- 御希望ゲームソフト……サービス

合計￥475,000➡現金特価

安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PROⅡ X68000 新Eコース

- CZ-653C（本体）……￥285,000
- CZ-605D（0.39ステレオスピーカ付テレビ）…￥115,000
- 上海Ⅱ……￥6,800
- 倉庫番パーフェクト……￥6,800
- TETRIS……￥6,800
- 信長の野望戦国群雄伝……￥9,800
- スーパー大戦略68K……￥8,800
- 住友3M5′2HDブランクディスケット…￥18,000
- 御希望ゲームソフト……サービス

合計￥457,000➡現金特価

安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PROⅡ X68000 新O（オー）コース

- CZ-653C（本体）……￥285,000
- CU-21HD（21インチステレオスピーカー付ディスプレー）·￥148,000
- CZ-6TU（TVチューナー）……￥33,100
- CZ-8NJ2（インテリジェントコントローラー）……￥23,800
- スーパーハングオン……￥7,800
- サンダーブレード……￥9,500
- 住友3M5′2HDブランクディスケット…￥18,000
- 御希望ゲームソフト……サービス

合計￥525,200➡現金特価

安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000EXPERTⅡ X68000 新Dコース

- CZ-603C（本体）……￥338,000
- CZ-604（0.31ステレオスピーカ付ディスプレー）…￥94,800
- 住友3M5′2HDブランクディスケット……￥18,000
- 御希望ゲームソフト（人気ソフト上記よりお選び下さい）￥サービス

合計￥450,800➡現金特価

安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000EXPERTⅡ X68000 新V（ブイ）コース

- CZ-603C（本体）……￥338,000
- CZ-605D（0.39ステレオスピーカ付テレビ）…￥115,000
- CZ-8NS1（カラーイメージスキャナ）……￥188,000
- Xstar（40MHDD）……￥118,000
- CZ-6BN1（スキャナ用ボード）……￥29,800
- CZ-6VT1（カラーイメージユニット）……￥69,800
- IO-735X（カラーインクジェットプリンター）…￥248,000
- Z's staff pRo 68K ver2.0……￥58,000
- MZ-IC48（プリンターケーブル）……￥7,800
- 住友3M5′2HDブランクディスケット…￥6,800
- 御希望ゲームソフト……￥18,000
- ……サービス

合計￥1,197,200➡現金特価

安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000EXPERTⅡ X68000 新R（アール）コース

- CZ-603C（本体）……￥338,000
- CZ-605D（0.39ステレオスピーカ付テレビ）…￥115,000
- リップスティックアドベンチャー……￥6,800
- ヴァリスⅡ……￥9,800
- V'BALL……￥7,900
- パワフル麻雀2……￥7,800
- 住友3M5′2HDブランクディスケット…￥18,000
- 御希望ゲームソフト……サービス

合計￥503,300➡現金特価

安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000EXPERTⅡ X68000 新Hコース

- CZ-613C（本体：40MHDD付）……￥448,000
- 住友3M5′2HDブランクディスケット……￥18,000
- 御希望ゲームソフト（人気ソフト上記よりお選び下さい）￥サービス

合計￥466,000➡現金特価

安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000 HDDモデル基本セット X68000 新X（エックス）コース

- CZ-613C（本体：40MHDD付）……￥448,000
- CZ-604D-BK（0.31ステレオスピーカ付ディスプレー）￥94,800
- 住友3M5′2HDブランクディスケット…￥18,000
- 御希望ゲームソフト……￥サービス

合計￥560,800➡現金特価

通信セット〔ソフトX Talk-68K(￥12,800)＋モデム MD12FS1200ボモデム(￥21,000)〕➡￥27,300　NEW Print Shop(￥19,800)＋グラフィックライブラリーVOL.2(￥8,800)➡￥21,800

X68000接続電子手帳セット〔ケーブルCE-200L(￥2,500)＋サイバーノート68K(￥19,800)＋電子手帳PA-8500(￥28,000)〕➡￥37,600

X68000をはじめソフト&周辺機器類は、当社池袋店・札幌店・旭川店・千葉店にて実演中です。各店X68000コーナーが常設されております。

X68000ソフト&周辺機器

品名	価格	品名	価格	品名	価格
Kamkaze	￥68,000➡現金特価	Communication PRO68K	￥19,800➡現金特価	ユニバーサル1/0ボード	￥39,800➡現金特価
サウンドPRO 68K	￥15,800➡現金特価	インテリジェントコントローラー	￥23,800➡￥18,900	MT-32（ローランドデジタルシンセサイザ）	￥64,000➡￥55,000
Z's STAFF PRO68X	￥58,800➡￥40,800	トラックボール	￥13,800➡￥12,000	RS232Cボード	￥49,800➡現金特価
C compiler PRO68K	￥39,800➡現金特価	MUSIC PRO MIDI	￥28,800➡現金特価	数値演算プロセッサー	￥79,800➡現金特価
ミュージックPRO68K	￥18,800➡現金特価	MIDIボード	￥26,800➡現金特価	FAXボード	￥79,800➡￥63,000
BUSINESS PRO68K	￥68,000➡現金特価	ミュージックスタジオPRO	￥25,800➡現金特価	CZ-611D-GY	￥134,000➡￥74,800
OS-9/X68000	￥29,800➡現金特価	カラーイメージユニット	￥69,800➡現金特価	CZ-613D	￥135,000➡現金特価
C-TRACE	￥68,000➡￥47,800	1MB RAMボード	￥38,000➡現金特価	カラーイメージスキャナ	￥188,000➡現金特価
DATA PRO68K	￥58,000➡現金特価	2MB RAMボード	￥79,800➡現金特価	たーみのる（通信ソフト）	￥12,800➡現金特価
CARD PRO68K	￥29,800➡現金特価	4MB RAMボード	￥138,000➡現金特価	40MBハードディスクXstor	￥118,000➡￥94,400
Sampling PRO68K	￥17,800➡現金特価	拡張1/0ボックス	￥88,000➡現金特価	MD12FS（1200ボモデム）	￥21,000➡現金特価
NEW Printshop PRO68K	￥19,800➡現金特価	GP-1Bボード	￥59,800➡現金特価	MD24FP4（2400ボモデム）	￥39,800➡現金特価

X68000シリーズ&X-1シリーズ周辺機器

型番	品名	価格	型番	品名	価格
CZ-6PV1	カラービデオプリンター	￥198,000➡現金特価	CZ-8BV2	カラーイメージボード	￥39,800➡￥32,800
AN-S100	アンプ内蔵スピーカ〔ステレオ〕	￥36,600➡￥29,800	CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	￥23,800➡現金特価
BF-68PRO	高性能CRTフィルター	￥19,800➡￥16,800	CZ-8PG1	24ドットカラー漢字プリンター	￥130,000➡現金特価
ジョイスティック	アスキーターボステック	￥6,800➡￥5,440	CZ-8PG2	24ドットカラー漢字15インチプリンター	￥160,000➡現金特価
X-1/X68000	ジョイカード（延長コード付）	￥3,200➡￥2,900	VP-1350X-68000	24ドット15インチ漢字プリンター〔ケーブル付〕	￥103,600➡￥72,000

下記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合は、クレジット及び代金引換にてお承ります。

★この誌面に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。

組合せ自由

各コース以外の組合せもコースをベースに周辺を合せたセット……お支払いだって御希望のパターンをお組みいたします。
さあ、ご相談もお見積りも受注センターもしくは各店へお気軽に。

激安金利にキャンパスクレジット

手続きカンタン、大学生の為の超低金利クレジット。
20歳以上の学生の方は原則として保証人様には連絡いたしません。

ゆっくり、お支払いは8ヵ月先から

クレジット業界最低の金利を有効に使って、支払いは最長8ヵ月後から始まるクレジットでも。

全国出張サポート

私共にてご購入いただいたX68000は全国出張サポートがうけられます。

1. オリジナルメンバーズカード電卓プレゼント
2. CLUB246ゴールド会員として登録
3. 各フェアにVIPカードを発行
4. 他店にできない、お客様の優越感／

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170
池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170
福岡ショールーム 福岡市中央区赤坂1-11-13 〒810
ソフト店 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

限定お買得品も**金利大幅ダウンのクレジット**を御利用いただけます。

★CU-21HD〔ステレオスピーカ付21インチディスプレー〕…¥148,000➡現金大特価
★CZ-604D〔ステレオスピーカ付603Dディスプレー〕…¥93,000➡現金大特価

X68000PROII X68000 新Fコース

CZ-653C〔本体〕……………………¥285,000
CU-21HD-BK〔ステレオスピーカー付21インチディスプレー〕…¥148,000
AN-8TU〔TVチューナー〕………………¥ 33,100
住友3M5'2HDブランクディスケット……¥ 18,000
御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい〕¥サービス

合計 ¥484,100 ➡ 現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000EXPERTII X68000 新Cコース

CZ-603C〔本体〕……………………¥338,000
CZ-605D〔0.39ステレオスピーカ付テレビ〕…¥ 115,000
住友3M5'2HDブランクディスケット……¥ 18,000
御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい〕¥サービス

合計 ¥471,000 ➡ 現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000 NEWビジネスセット X68000 新Y（ワイ）コース

CZ-613C〔本体：40MHDD付〕…………¥448,000
CZ-613D〔0.31ステレオスピーカ付テレビ〕…¥135,000
Stationery PRO 68K〔電子手帳データ管理ソフト〕¥ 14,800
PA-8600〔電子手帳〕…………………¥ 28,000
CE-200L〔電子手帳68K接続ケーブル〕…¥ 2,500
Communication PRO68K〔通信ソフト〕…¥ 19,800
New Print Shop PRO 68K〔印刷ユーティリティー〕¥ 19,800
CZ-8PC3〔24カラー熱転写プリンタ〕……¥ 65,800
MD24FS4〔オムロン2400bpsモデム〕……¥ 39,800
黒色インクリボンパック〔15個入り〕…¥ 3,000
カラーインクリボンパック〔15個入り〕…¥ 4,000
住友3M5'2HDブランクディスケット…¥ 18,000
御希望ゲームソフト………………¥サービス

合計 ¥798,500 ➡ 現金特価	
¥ 8,800×36回	ボ¥20,000 頭¥200,000
¥10,300×48回	ボ¥28,000 頭なし

X68000PRO MIDIセット X68000 新W（ダブル）コース

CZ-653C〔本体〕……………………¥285,000
CZ-604D〔0.31ステレオスピーカ付ディスプレー〕¥ 94,800
CZ-6BM1〔MIDIボード〕………………¥ 26,800
CM-32P〔ローランドMIDI音源〕…………¥ 72,000
MA-12C X2〔ローランドスピーカー〕……¥ 28,000
Music PRO68K……………………¥ 28,800
Sound PRO68K……………………¥ 15,800
Music Studio………………………¥ 25,800
CN-20〔ローランドエントリーパッド〕……¥ 22,000
CF-10〔ローランドデジタルフェーダー〕…¥ 22,000
銀河英雄伝説〔MIDI対応〕…………¥ 8,800
住友3M5'2HDブランクディスケット…¥ 18,000
御希望ゲームソフト…………………サービス

合計 ¥647,800 ➡ 現金特価	
¥10,600×36回	ボ¥30,000 頭なし
¥12,200×48回	ボなし 頭なし

X68000EXPERTII X68000 新Gコース

CZ-603C〔本体〕……………………¥338,000
CZ-605D〔0.39ステレオスピーカ付テレビ〕¥ 115,000
CZ-8PC3〔24熱転写カラープリンター〕…¥ 65,800
Z's staff PRO 68K Ver. 2.0.………¥ 58,000
GT-1000〔スキャナー、ケーブル付〕……¥ 87,300
NewプリントSHOP〔CZ-221HS〕………¥ 19,800
グラフィックライブラリVol 2〔お正月用ソフト〕¥ 8,800

合計 ¥692,700 ➡ 現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000プロフェッショナルホビーセット X68000 新P（ピー）コース

CZ-613C〔本体：40MHDD付〕…………¥448,000
CZ-604D-BK〔0.31ステレオスピーカ付ディスプレー〕¥ 94,800
CZ-8NJ2〔インテリジェントコントローラー〕…¥ 23,800
サンダーブレード〔立体シューティングソフト〕¥ 9,500
テラッツオ〔スプライト・エディター〕……¥ 19,400
住友3M5'2HDブランクディスケット…¥ 18,000
御希望ゲームソフト…………………¥サービス

合計 ¥613,500 ➡ 現金特価	
¥ 9,800×60回	ボなし 頭なし
¥10,100×36回	ボ¥30,000 頭なし

プレゼント!!

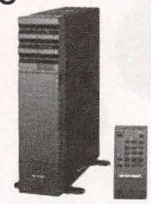
X68000をお買上げのお客様にもれなくAOYAMAオリジナル檜調カレンダープレゼント!!

X68000お買上げのお客様へ

上記コースで御希望ソフトは「ニュージーランドストーリー」「沙羅曼蛇」「ツインビー」「フルスロットル」「パックマニア」「ビーチバレー」「アルカノイド」「熱血高校ドッチボール」のうちいずれかからお選び下さい。

今月の限定お買得品

AN-8TU



RGBシステムチューナー対象ディスプレイ
アナログRGB入力対応（15P）/200ライン対応のもの
KD863S、862、CU-14AD、BD、ED、603D
KD854・852には使用出来ません。

定価合計 ¥33,100 ➡ 安すぎて表示できません	
¥5,000× 6回	ボなし 頭なし
¥9,900× 3回	ボなし 頭なし

CZ-8PC4 新製品



48ドット熱転写カラープリンター

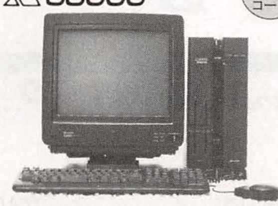
定価合計 ¥99,800 ➡ 現金特価	
¥3,800×24回	ボなし 頭なし
¥7,100×12回	ボなし 頭なし

SHARP CZ-8PC3



¥45,800
24ドット熱転写カラープリンター
定価合計 ¥69,800 ➡ ¥45,800

SHARP X68000 Sコース



¥258,000
CZ-652C〔本体〕……………………¥298,000
CZ-600D〔ディスプレー〕……………¥139,800
合計 ¥437,800 ➡ ¥258,000

SHARP X68000 Tコース



¥322,000
CZ-602C〔X68000本体〕………………¥356,000
CZ-611D〔0.3ドットカラーディスプレーテレビ〕…¥134,000
合計 ¥490,000 ➡ ¥322,000

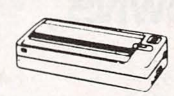
SHARP X68000 限定コース Qコース



CZ-652CGY〔本体〕…………………¥298,000
CZ-611DGY〔0.31カラーディスプレー〕…¥134,000
合計 ¥432,000 ➡ ¥261,000
クレジットでもお申し込みいただけます。

FMPR-204B FM TOWNS

FM-OASYS〔日本語ワープロ〕プリンターセット



カラー漢字熱転写プリンター
FMPR-204B…………………………¥80,000
接続用ケーブル……………………¥ 6,800
FM-OASYS V1.0……………………¥55,000
〔FDD版高機能日本語ワープロソフト〕

合計 ¥141,800 ➡ 現金大特価	
¥3,900×36回	ボなし 頭なし
¥5,600×24回	ボなし 頭なし

FMPR-40T FM TOWNS

FM-OASYS〔日本語ワープロ〕プリンターセット



TOWNSカラー24ドット15インチ漢字プリンター新第1、2水準搭載、漢字80字/秒〔カラーユニットオプション〕FM-PR-354G同型プリンター
FMPR-40T〔REM15インチ24 漢字プリンター〕…¥120,000
接続用ケーブル……………………¥ 6,800
FM-OASYS V1.0…………………¥ 55,000
〔FDD版高機能日本語ワープロソフト〕

合計 ¥181,800 ➡ 安すぎて表示できません	
¥5,100×36回	ボなし 頭なし
¥7,300×24回	ボなし 頭なし

FUJITSU FM TOWNS 一太郎ワープロセット Eコース



¥379,800
FM-TOWNS2〔本体〕…………………¥328,000
FMT-KB101〔キーボード〕……………¥ 20,000
FMT-DP531〔0.38ディスプレー〕……¥ 89,800
TOWNSシステムソフト〔OSver1〕…¥ 20,000
TOWNSシステムソフト〔MS-DOS〕…¥ 18,000
My Fair Lady〔英会話ソフト〕………¥ 28,000
一太郎〔ver3〕〔ジャストシステムワープロ〕¥ 68,000
合計 ¥571,800 ➡ ¥379,800
クレジットでもお申込み出来ます。

X68000 1200ボーモデム電話付〔EPSON SR-120PH 定価¥44,800➡特価¥23,000〕

■各店X68000コーナー：TOWNSコーナーを常設しております。
■他店とは比較のできない厳選された商品です。

電話受付時間
●月曜日〜金曜日 10：30〜21：00
●土・日曜日・祭日 10：30〜19：00

ショールームのお休み
■4月の休み／5日(木)、12日(木)、13日(金)、18日(水)、19日(木)、26日(木)
■5月の休み／10日(木)、17日(木)、24日(木)、31日(木)

ご注文はご来店でもお電話でも…

パソコンのお問い合わせ御注文
03-987-7771

お客様相談室
03-987-7795
すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問い合せは上記へお電話下さい。(10:30〜19:00)

AOYAMA WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

パソコン高く下取り 買取りマス!!
今お持ちの機種を当社にて高額下取。
わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ…
03-987-7771

USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトビル3F　札幌店 札幌市中央区南2条西3丁目　旭川店 旭川市4条8丁目　株式会社 ワールド イン アオヤマ

TOWNSが安い。 SPECIAL

FM TOWNSトッピング

選びやすさ、使いやすさでさらにお買得！

FM TOWNSがダンゼンお得

全国出張サポート

★

私共にてご購入いただいた
FM-TOWNSは
全国出張サポートがうけられます。

■各店X68000コーナー：TOWNSコーナーを常設しております。

FM-TOWNS1基本セット　FM TOWNS．Dコース

品名	価格
FM-TOWNS1（本体）	¥268,000
FMT-DP531（0.38ディスプレー）	¥ 89,800
拡張1MB RAM	¥ 60,000
FMT-KB105（キーボード10キー付）	¥ 30,000
システムソフト（B276A020）	¥ 20,000

合計 ¥467,800 ➡ 現金大特価
金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

FM-TOWNS2基本セット　FM TOWNS．Gコース

品名	価格
FM-TOWNS2（本体）	¥328,000
FMT-DP531（0.38ディスプレー）	¥ 89,800
FMT-KB105（キーボード10キー付）	¥ 30,000
システムソフト（B276A020）	¥ 20,000

合計 ¥467,800 ➡ 現金大特価
金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

FM-TOWNS2F基本セット　FM TOWNS．Hコース

品名	価格
FM-TOWNS2F（本体）	¥378,000
FMT-DP531（0.38ディスプレー）	¥ 89,800
FMT-KB105（キーボード10キー付）	¥ 30,000
システムソフト（B276A020）	¥ 20,000

合計 ¥517,800 ➡ 現金特価
金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

パーツセット1　FM TOWNS．1

品名	価格
ターボアウトラン	¥ 9,800
遙かなるオーガスタ	¥12,800
スーパーオデッセイ	¥ 9,700
信長の野望・戦国群雄伝	¥ 11,800
ニュージーランドストーリー	¥ 9,800
FMT-SP101（ステレオスピーカー）	¥29,800

定価合計 ¥83,700 ➡ 現金特価

支払	条件
¥1,600×60回	㋭なし 頭なし
¥2,500×36回	㋭なし 頭なし

パーツセット2　FM TOWNS．2

品名	価格
広辞苑	¥28,000
CD辞書検索パッケージV.1.1	¥30,000
現代用語の基礎知識	¥20,000

定価合計 ¥78,000 ➡ 現金特価

支払	条件
¥1,500×60回	㋭なし 頭なし
¥2,300×36回	㋭なし 頭なし

パーツセット3　FM TOWNS．3

品名	価格
富士通HABITAT（ニフティーサーブ付）	¥ 6,800
PM-1200F（1200bpsモデム）	¥21,000

定価合計 ¥27,800 ➡ 現金特価

支払	条件
¥530×60回	㋭なし 頭なし
¥800×36回	㋭なし 頭なし

パーツセット4　FM TOWNS．4

品名	価格
EUPHONY（ミュージックソフト）	¥98,000
FM60-401（MIDIカード）	¥40,000
FMT-602（I/O拡張ユニット）	¥49,800
CM-32L（ローランドMIDI音源）	¥69,000
CN-20（ローランドエントリーパット）	¥22,000
CF-10（ローランドデジタルフューダ）	¥22,000
FMT-SP101（ステレオスピーカー）	¥29,800
MS-DOSV3.1（B276A100）	¥18,000

定価合計 ¥348,600 ➡ 現金特価

支払	条件
¥6,200×60回	㋭なし 頭なし
¥9,600×36回	㋭なし 頭なし

TOWNS標準セット　FM TOWNS．Aコース

品名	価格
FM-TOWNS 2F〔本体〕	¥378,000
FMT-DP531〔0.38ディスプレー〕	¥ 89,800
FMT-KB205〔キーボードテンキー付〕	¥ 30,000
TOWNSシステムソフト〔B276A020〕	¥ 20,000
御希望ゲームソフト	¥ 9,800

合計 ¥527,600 ➡ 現金大特価
金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

HABITATと合せて友達と通信セット　FM TOWNS．B'コース

品名	価格
FM-TOWNS 2F〔本体〕	¥378,000
FMT-DP531〔0.38ディスプレー〕	¥ 89,800
FMT-KB205〔キーボードテンキー付〕	¥ 30,000
システムソフト〔B276A020〕	¥ 20,000
NIFTY-Serve〔ハビタットメンバーズパック〕 富士通ハビタット〔ビジュアル通信ソフト〕	¥ 6,800
PM-1200F〔1200bpsモデム〕	¥ 21,000
FMT-SP101〔アンプ付スピーカー〕	¥ 29,800
アフターバーナー	¥ 9,800
御希望ゲームソフト	¥ 9,800

合計 ¥595,000 ➡ 現金大特価
金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

ハビタット〔パソコン通信〕システムのマニュアルを各店に用意しております。

TOWNS120%活用FM-OASYS(管理ワープロ)セット　FM TOWNS．W（ダブル）コース

品名	価格
FM-TOWNS 2F〔本体〕	¥378,000
FMT-DP531〔0.38ディスプレー〕	¥ 89,800
FMT-KB205〔キーボードテンキー付〕	¥ 30,000
システムソフト〔B276A010〕	¥ 20,000
FM-OASYS V1.0〔高機能日本語ワープロソフト〕	¥ 55,000
1-2-3リリース2.1J Plus〔表計算の決定版〕	¥ 98,000
MS-DOS ver3.1〔B276A100〕	¥ 18,000
FM-PR-40T〔136桁24'PR-354G同型プリンター〕	¥120,000
FM60-711〔ケーブル〕	¥ 6,800

合計 ¥815,600 ➡ 現金大特価
金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

OS1言語お勉強セット　FM TOWNS．P（ピー）コース

品名	価格
FM-TOWNS 2H〔本体〕	¥548,000
FMT-DP531〔0.38ディスプレー〕	¥ 89,800
FMT-KB205〔キーボードテンキー付〕	¥ 30,000
システムソフト〔B276A020〕	¥ 20,000
MS-DOS ver3.1〔B276A100〕	¥ 18,000
Advanced RUN C〔人気の言語ソフト〕	¥ 29,800
Advanced RUN FORTRAN〔人気の言語ソフト〕	¥ 29,800

合計 ¥765,400 ➡ 現金大特価
金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

●富士通ハビタット及びFM-OASYSのシステムマニュアルカタログを差しあげております。御希望の方は東京都豊島区東池袋1-27-12明治生命ビル ワールド イン アオヤマ お客様相談室内 富士通係へ

最新のフリーオーダーシステム。
各アイテムゾーンからご希望の商品をお選び下さい。

全店統一のサービス／見て、触れて、納得。
ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスのひとつ。

業界一番のスーパー金利クレジットで…。
ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。

ゆっくり、お支払いは8ヵ月先からでもOK。
今すぐ商品は欲しいのだけれども…。お客様のお支払いプランに合わせて。

グーンとお得な下取りシステム。
今お持ちの機種を高額下取り。わずかな予算でシステムアップ。

うれしい代金引換システム。
商品の到着をご確認いただき、その場でお支払い下さい。日・祭日もOK。

アフターサポートも電話1本で。
機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。

CLUB246"会員専用ダイアルシステム。
お客様とのふれあいを大切に。会員の方のみの専用ダイアルを設けています。

もしも初期不良があったら…最長の1ヵ月間。
万一の初期不良の場合にも、バックアップは万全です。

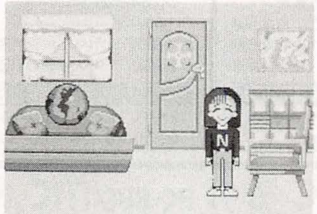
全商品一年間の総合保険付。
東京海上火災保険と提携し、すべての製品を一年間の保険付で販売しています。

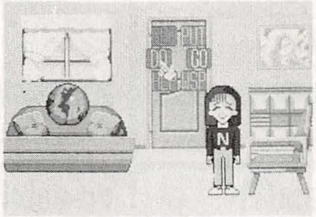
東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフト店 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170
福岡ショールーム 福岡市中央区赤坂1-11-13 〒810

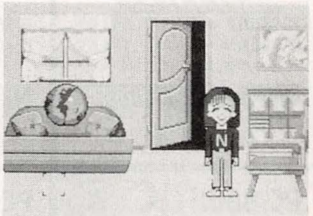
CORNER セット

プレゼント!!

FM-Townsをお買上げのお客様にもれなく宮沢りえキーホルダー and CD付ポスターカレンダー and 宮沢りえクロック プレゼント!!







"Habitat"なあに?

ハーイ、私はぴぴです。今日はHabitatのことを紹介するために、第一居住区2番地のパーソナルマンションからやってきました。富士通Habitatはパソコン通信の一番新しいやり方で、いままでのように画面に出てくる文字だけで会話するものではないのよ。通信をする君たちがコンピュータの中の町で、自分の分身を動かして友達とお話しちゃったり、お店に入って買物をしたり、みんなでゲームをして遊んだりすることができるの。うまくお話できなくてもだいじょうぶ。このあいだはぴょんぴょんジャンプしていたら相手の人も同じようにあいさつしてくれました。私もたまに町の中を散歩してますから、お友達になって下さいね。

クレジットはお支払い金額が月々3,000円以上でお願いします。

レイトレ上級コースセット FM TOWNS Sコース

FM-TOWNS2F(本体) ¥378,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー) ¥ 89,800
FMT-KB101(JISキーボード) ¥ 20,000
FMT-412(ビデオカードⅡ) ¥ 40,000
TOWNS PAINT ¥ 38,000
C-TRACE TOWNS サービス
FMT-352(数値演算プロセッサ) ¥120,000
FMPR-204B(カラー熱転写プリンター) ¥ 80,000
FM60-711(ケーブル) ¥ 6,800
システムソフトウェアver1.1(B276A020) ¥ 20,000

合計 ¥860,600 ➡ 現金大特価
金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

TOWNSスタンダードセット FM TOWNS Yコース

FM-TOWNS2F(本体) ¥378,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー) ¥ 89,800
FMT-KB105(キーボード10キー付) ¥ 30,000
FM-OASYS ver1.0 ¥ 55,000
システムソフトver1.1(B276A020) ¥ 20,000
FMPR-40T(15インチ漢字プリンター) ¥120,000
FM60-711(ケーブル) ¥ 6,800

合計 ¥699,600 ➡ 現金大特価
金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

レイトレお楽しみセット FM TOWNS J(ジェイ)コース

FM-TOWNS 1H(本体20MHDD付) ¥458,000
FMT-EMIM(拡張IMBRAM) ¥ 60,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー) ¥ 89,800
FMT-KB205(キーボードテンキー付) ¥ 30,000
システムソフト(B276A020) ¥ 20,000
C-TRACE TOWNS(レイトレーシングソフト) ¥ 68,000
FMT-412(ビデオカードⅡ) ¥ 40,000
御希望ゲームソフト ¥ 9,800

合計 ¥775,600 ➡ 現金大特価
金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

HABITATを合わせて友達と通信セット FM TOWNS K'コース

FM-TOWNS 2H(本体40MHDD付) ¥548,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー) ¥ 89,800
FMT-KB205(キーボードテンキー付) ¥ 30,000
システムソフト(B276A020) ¥ 20,000
NIFTY-Serve(ハビタットメンバーズパック)
富士通ハビタット(ビジュアル通信ソフト) } ¥ 6,800
SR-120PR(EPSON-1200bpsモデム) ¥ 21,000
御希望ゲームソフト ¥ 9,800

合計 ¥725,400 ➡ 現金大特価
金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

SOUNDクリエイトセット FM TOWNS R(アール)コース

FM-TOWNS 2F(本体) ¥378,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー) ¥ 89,800
FM-KB205(キーボードテンキー付) ¥ 30,000
システムソフト(B276A020) ¥ 20,000
FMT-SP101(アンプ付スピーカー) ¥ 29,800
TOWNS SOUND V.1.1(サウンド作成ツール) ¥ 28,000
MUSIC PRO TOWNS(TOWNSの機能をフルに発揮) ¥ 19,800
御希望ゲームソフト ¥ 9,800

合計 ¥605,200 ➡ 現金大特価
金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

★エボリューション ¥9,800 ★サイバーシティ ¥9,800 ★インビテーション影からの招待状 ¥9,800 ★森田将棋Ⅰ ¥14,800 ★麻雀悟空 ¥8,800 ★囲碁道場 ¥9,800 ★R-タイプ ¥9,800 ★スーパー大戦略 ¥8,800 ★ソフトでハードな物語 ¥9,800 ★ハイパー遊名人 ¥42,000 ★富士通HABITAT ¥6,800 ★Lucid C ¥48,000 ★シューティング Towns ¥12,800 ★Dungeon Master ¥8,800 ★TURBO OUTRUNTM ¥9,800 ★遙かなるオーガスタ ¥12,800 ★帝都大戦 ¥8,000 ★信長の野望戦国群雄伝 ¥9,800 ★スーパー大戦略 ¥8,800 ★ビデオカードⅡ〔FMT-412〕 ¥40,000 ★モッキンバードHD-45T〔45Mハードディスク〕 ¥180,000 ➡ ¥139,800 ※ケーブル別 ★CD辞書検索パッケージV1.1 ¥30,000 ➡ 現金特価 ★広辞苑CD-ROM ¥28,000 ➡ ¥23,800 ★現代用語の基礎知識89年度版CD-ROM ¥20,000 ➡ ¥16,800 ★角川類語新辞典CD-ROM ¥30,000 ➡ ¥24,900 ★最新医学大辞典CD-ROM ¥60,000 ➡ 現金特価 ★ニューセンチュリー英和・新クラウン和英新辞典CD-ROM ¥24,000 ➡ 現金特価

下記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて承ります。

FM TOWNS ソフト&周辺機器

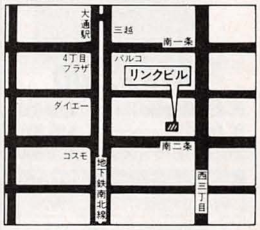
品名	価格	品名	価格	品名	価格
TOWNS PAINT Ver1.1	¥ 38,000➡現金特価	テラ・TOWNS	¥ 32,000➡¥ 23,900	MIDIカード	¥ 40,000➡現金特価
SOUND Ver1.1	¥ 28,000➡現金特価	MUSIC PRO-TOWNS	¥ 19,800➡現金特価	カラーイメージスキャナ	¥198,000➡¥168,000
VNET Ver1.1	¥ 18,000➡¥ 14,400	CD Word	¥100,000➡現金特価	カラー15'漢字プリンター(354G+CL1)	¥190,000➡¥152,000
MS-DOSエミュレーター Ver1.1	¥ 18,000➡現金特価	Together	¥ 28,000➡現金特価	テンキーパット	¥ 12,000➡¥ 9,800
Lucid ASM & DEBUGER	¥ 24,000➡現金特価	芸達者 TOWNS	¥ 22,600➡現金特価	PC98用プリンター接続アダプター	¥ 24,800➡現金特価
F-BASIC 386	¥ 25,000➡現金特価	拡張 1MB RAM	¥ 60,000➡現金特価	アンプ付スピーカシステム	¥ 29,800➡¥ 19,700
C-TRACE TOWNS	¥ 68,000➡¥ 47,800	2MB RAM	¥100,000➡現金特価	FMT-121(SCSIカード)	¥ 30,000➡現金特価
GEDIT TOWNS	¥ 30,000➡現金特価	80387数値演算プロセッサ	¥120,000➡現金特価	FM-DOWN TOWNS 40M HDD	¥118,000➡¥ 94,400
EUPHONY Ⅱ	¥ 98,000➡現金特価	ビデオカード	¥ 35,000➡現金特価	My Fair Lady(英会話ソフト)	¥ 28,000➡¥ 22,500
TOWNS Telop	¥ 98,000➡現金特価	1/0拡張ユニット(FMT-602)	¥ 49,800➡現金特価	「G5」(ハイパワープロソフト)	¥ 38,000➡¥ 30,500

金利大幅ダウンのクレジット ―― キャンパスクレジット:8ヵ月先からのお支払方法:お客様の御希望のお支払方法でお組みいたします。

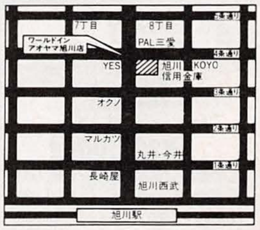
お近くのショップへぜひどうぞ!

ショールームのお休み
4月/5日(木)、12日(木)、13日(金)、18日(水)、19日(木)、26日(木)
5月/10日(木)、17日(木)、24日(木)、31日(木)

●北海道:札幌店 TEL.011-251-1777
札幌市中央区南2条西3丁目リンクエギビル3F
■営業時間/11:00~19:30



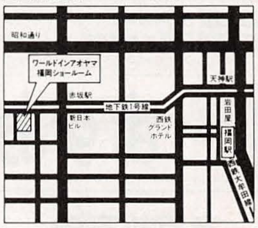
●北海道:旭川店 TEL.0166-25-7771
旭川市4条8丁目ツジビル
■営業時間/11:00~19:00



●東京:池袋店・USED店
豊島区東池袋1-28-6 東急ハンズ隣
■営業時間/11:00~19:00



●九州:福岡ショールーム TEL.092-716-7771
福岡市中央区赤坂1-11-13 赤坂ウイングビル4F ●地下鉄赤坂駅下車1分
■営業時間/11:00~19:30



X68000及びFM-TOWNS全国出張サポート

ワールド イン アオヤマには、X68000、TOWNS専門スタッフが常時待機。購入のアドバイスから新作ソフト情報まで、購入後のサービスが全く違います。会員のお客様には会員ダイアルも合わせてご利用下さい。
私共にて購入いただきましたX68000及びFM-TOWNSはどこでも出張サポートが受けられます。
シャープ X PRO SHOP:富士通 FM-SHOP会加入のプロショップです。

★この誌面に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。

正社員・アルバイト募集中●「育ち盛りのワールド イン アオヤマで活躍しよう」総務課03-986-6101

●クレジット例には、消費税及び送料等が全て含まれております。このままの金額で月々お支払い下さい。

今月の限定お買得品

★このワクの中の商品は限定品につき、お振込のみとさせていただきます。くわしくはお電話にてお確かめ下さい。

Aコース PC-8801FE2
新製品 40%引

¥125,000

- PC-8801FE2〔本体〕………¥119,000
- CU-14FD〔0.31ピッチカラーディスプレー〕¥74,800
- バックアップディスク〔5'2D10枚〕¥4,400

定価合計¥198,200➡¥125,000

¥4,300×36回	ボなし	頭なし
¥6,200×24回	ボなし	頭なし

Bコース PC-8801FE2
40%引

¥129,800

- PC-8801FE2〔本体〕………¥119,000
- PC-KD854N〔0.39ディスプレー〕¥84,800
- バックアップディスク……¥4,400

定価合計¥218,200➡¥129,800

¥4,500×36回	ボなし	頭なし
¥6,500×24回	ボなし	頭なし

Cコース PC-8801FE2
新製品 31%引

¥152,000

- PC-8801FE2〔本体〕………¥119,000
- PC-KD862S〔ステレオスピーカ付ディスプレー〕¥99,800
- バックアップディスク……¥4,400

定価合計¥223,200➡¥152,000

¥5,500×36回	ボなし	頭なし
¥8,000×24回	ボなし	頭なし

Aコース PC-8801FE

- PC-8801FE〔本体〕………¥129,000
- CZ-860DBK〔チューナー付DPケーブル付〕¥102,800

定価合計¥231,800➡¥119,800

¥4,100×36回	ボなし	頭なし
¥6,000×24回	ボなし	頭なし

Fコース PC-9801DO

¥259,800

- PC-9801DO……………¥298,000
- PC-KD854N……………¥84,800
- 信長の野望・戦国群雄伝・¥9,800

定価合計¥392,600➡¥259,800

¥8,700×36回	ボなし	頭なし
¥7,000×24回	ボ2万	頭5万

PC-8801MC Aコース

¥185,000

- PC-8801MCmodel 1〔本体〕‥¥169,000
- PC-KD862S〔ステレオスピーカ付ディスプレー〕¥99,800
- バックアップディスク……¥6,800

定価合計¥275,600➡¥185,000

¥6,500×36回	ボなし	頭なし
¥9,400×24回	ボなし	頭なし

PC-8801MC Bコース
37%引 TVチューナー付

¥190,000

- PC-8801MCmodel 2〔本体〕‥¥199,000
- CZ-860D〔チューナ付4050W.D.P.ケーブル付〕¥102,800
- バックアップディスク……¥6,800

定価合計¥308,600➡¥190,000

¥6,500×36回	ボなし	頭なし
¥9,400×24回	ボなし	頭なし

PC-8801MC Cコース
35%引

¥183,000

- PC-8801MCmodel 2〔本体〕‥¥199,000
- PC-KD854N〔0.39カラーディスプレー〕¥84,800
- バックアップディスク……¥6,800

定価合計¥290,600➡¥183,000

¥6,200×36回	ボなし	頭なし
¥9,000×24回	ボなし	頭なし

PC-8801MC Eコース

¥199,900

- PC-8801MCmodel 2〔本体〕‥¥199,000
- PC-KD862S〔ステレオスピーカ付ディスプレー〕¥99,800
- バックアップディスク……¥6,800

定価合計¥305,600➡¥199,900

¥7,300×36回	ボなし	頭なし
¥8,900×24回	ボ1万	頭なし

PC-8801MA2 A'コース

- PC-8801MA2〔本体〕……¥168,000
- PC-KD854N〔0.39ディスプレー〕¥84,800

定価合計¥252,800➡¥152,000

¥5,200×36回	ボなし	頭なし
¥7,800×24回	ボなし	頭なし

今月の中古パソコン限定お買い得品

★他店とは比較のできない厳選された商品です。

Sコース EPSON PC-286VF
30台限定コース

¥228,000

- PC-286VF-STD〔本体〕……¥298,000
- PC-KD854N〔0.39カラーディスプレー〕¥89,800
- PC-286P01〔EPSON-DOS〕…¥18,000
- NT-98L〔PCマウス〕………¥6,800

合計¥418,600➡¥228,000

クレジットでもお申し込み出来ます。

Tコース EPSON PC-286VF
10台限定コース

¥222,900

- PC-286VF-STD〔本体〕……¥298,000
- CU-14FD〔0.31カラーディスプレー〕¥74,800
- TN-F1〔サウンドボード〕……¥18,000
- NT-98L〔PCマウス〕………¥6,800

合計¥397,600➡¥222,900

クレジットでもお申し込み出来ます。

NEC PC-9801RX21

¥218,000

定価¥338,000➡¥218,000

NEC PC-8801MA2

¥89,000

定価¥168,000➡¥89,000

限定品 PC-1360

プログラム編集機能付
PC-1360(ポケコン本体)¥29,800

合計¥29,800➡¥19,800

SHARP CE-140P
76%引 新品限定品

PC-1360/1425/1475用プリンター
7色カラードットプリンター

合計¥43,000➡¥3,980

PC-1360(ポケコン)+CE-140P(プリンター)

合計¥72,800➡¥22,800

OMRON MD-1200AⅢ
限定50台 モデム限定品

¥14,900

1200ボー全二重モデム

合計¥24,800➡¥14,900

OMRON MD24FS4

¥34,800

2400ボーNMPクラス4

合計¥44,800➡¥34,800

NEC PC-9801RX21 Sコース
30台限定コース

¥297,800

- PC-9801RX21〔本体〕……¥338,000
- CU-14FD〔0.31カラーディスプレー〕¥74,800
- PC-9801-26K〔サウンドボード〕¥25,000
- NT-98L〔PCマウス〕………¥6,800

合計¥444,600➡¥297,800

クレジットでもお申し込み出来ます。

FUJITSU FM TOWNS Pコース
ターボアウトRUNセット

¥250,000

- FM-TOWNS1〔本体〕……¥338,000
- FMT-DP531〔ディスプレー〕¥89,800
- 拡張1MB RAM〔新品〕……¥60,000
- ターボアウトラン〔最新人気ソフト〕¥9,800

合計¥497,600➡¥250,000

1MB RAM及びソフトは新品になります。

FUJITSU FM TOWNS

¥138,000

FM-TOWNS 1〔本体〕……¥338,000

定価¥338,000➡¥138,000

Panasonic FS-A1WSX

MSX2+・パソコン
家庭用TVに接続可能

合計¥69,800➡¥54,800

NEC PC-TV454
新品限定品

チューナ付カラーディスプレーテレビ

合計¥128,300➡¥84,500

SHARP X68000

¥186,000

CZ-652C〔X68000本体〕……¥298,000

定価¥298,000➡¥186,000

SONY HB-F1XV

MSX2+・パソコン
家庭用TVに接続可能

合計¥69,800➡¥53,500

NEC用 CZ-860D
新品限定品

ディスプレーテレビケーブル付

2000/4000デュアルスキャンチューナTV付カラーディスプレーテレビ……¥59,800

合計¥110,000➡¥59,800

限定5台 PC-286US-STD〔本体3.5インチFDD CPU80286 PC-9801ビジネス機〕¥268,000➡¥158,000

限定10台 展示処分品 AP-800PCセット〔48ドットカラー熱転写プリンター〕¥99,800➡¥60,000

限定30台 新品 PC-KD863SW〔ステレオスピーカ付ディスプレー〕¥99,800➡¥64,800

限定15セット 新品 PC-8801FEⅡ〔本体〕+PC-KD863SWセット¥218,800➡¥139,800

まずお電話下さい

これは？と思ったら・・・どんどんお電話下さい！

ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さなな なぜ？これは？といったご質問にも親切にお答え致します。

お支払方法

1. うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

2. もちろんクレジットで！クレジットカードもOK！

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より、あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。右のクレジットカードをお持ちの方、お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名 ②会員No. ③有効期限をご連絡下さい。
カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい。

3. 日中ご不在がちな方はお振込

昼間ご不在がちの方、お急ぎの方は銀行振込が便利です。お申し込みからお届けまで、お時間をとりません。

●銀行振り込みの場合

取引銀行	住友銀行 池袋支店
口座番号	普通 1065392
口座名	株式会社 ワールド イン アオヤマ
お客様相談室	03-987-7795(代表)

日本信販　アメックス　JCB　セントラルファイナンス　VISA　ユニオン

★この誌面に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170

池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

福岡ショールーム 福岡市中央区赤坂1-11-13 〒810

ソフト店 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

特選中古パソコン

★私共にてご購入いただいた「X68000」、「FM-TOWNS」は中古品でも全国出張サービスがうけられます。

★NEC

8801シリーズ本体

品名	価格	特価
PC-8801-23/24/25〔音源ボードII〕〔新品〕	¥39,800	¥32,800
PC-8801/II SR30〔5ドライブ2機増設〕	¥258,000	¥55,500
PC-8801/II FR30〔5ドライブ2機標準装備〕	¥178,000	¥54,800
PC-8801FH30	¥168,000	¥60,000
PC-8801FA	¥168,000	¥73,000
PC-8801FE〔本体〕	¥129,000	¥54,000
PC-8801FE II〔本体〕	¥119,000	¥78,000
PC-8801 II MR〔IMバイトドライブ2機標準装備〕	¥238,000	¥65,000
PC-8801MH	¥208,000	¥69,000
PC-8801MA	¥198,000	¥84,000
PC-8801MA2〔本体〕〔新品〕	¥168,000	¥94,800
PC-8801MC model 2〔本体〕	¥199,000	¥125,000
PC-88VA	¥298,000	¥95,000
PC-88VA2	¥298,000	¥118,000
PC-88VA3	¥398,000	¥178,000
PC-98DO〔本体〕〔8801及び9801ソフト可能〕	¥298,000	¥180,000

リスト以外にも多数商品をご用意しております。

9801シリーズ・286シリーズ

●3.5インチ

品名	価格	特価
PC-9801UV2	¥318,000	¥104,800
PC-9801UV21	¥318,000	¥138,000
PC-9801UX21	¥348,000	¥183,800
PC-9801EX2〔本体3.5インチFDD2台内蔵〕	¥348,000	¥207,800
PC-9801EX2〔新品〕	¥348,000	¥228,000
PC-9801UV11	¥265,000	¥158,000
PC-9801ES2〔本体CPU386SX〕	¥448,000	¥277,800
PC-286U-STD〔本体〕	¥248,000	¥135,000
PC-286US-H20〔本体〕	¥393,000	¥214,800
PC-286US-STD〔本体〕	¥368,000	¥143,000

●5インチ

品名	価格	特価
PC-9801Vm2〔5"ドライブ2機標準装備〕	¥415,000	¥144,800
PC-9801Vm21	¥390,000	¥154,800
PC-9801VM11〔本体〕	¥320,000	¥159,000
PC-9801VX2	¥433,000	¥172,000
PC-9801VX21〔本体〕	¥433,000	¥177,800
PC-9801VX41〔本体〕	¥630,000	¥248,000
PC-9801RX2〔本体〕	¥398,000	¥206,000
PC-9801RX21〔本体〕	¥338,000	¥218,000
PC-9801RS21〔本体〕	¥398,000	¥258,000
PC-9801RA2〔本体〕	¥498,000	¥280,000
PC-286V-STD〔本体〕	¥298,000	¥139,800
PC-286V-H20〔本体〕	¥443,000	¥178,800
PC-286VE-STD〔本体〕	¥298,000	¥148,000
PC-286VF-STD〔本体〕	¥298,000	¥158,000
PC-286VE-H40〔本体〕	¥513,000	¥244,800
PC-286VS-STD〔本体〕	¥388,000	¥179,000
PC-386V-STD〔本体〕〔32ビット386クロック20M〕	¥498,000	¥298,000

リスト以外にも多数商品をご用意しております。

ラップトップ

品名	価格	特価
PC-9801LX5C〔カラー液晶ディスプレー40MHDD〕	¥748,000	¥509,000
PC-9801LV22	¥378,000	¥180,000
PC-9801 LV22〔新品〕	¥378,000	¥239,000
PC-9801LS2	¥628,000	¥379,000
PC-9801LS5〔新品限定2台〕	¥866,000	¥498,000
PC-286LE-STD	¥348,000	¥172,000
PC-286LS-STD	¥478,000	¥298,000
Dyna Book J3100SS〔TOSHIBA〕	¥198,000	¥149,000

周辺機器

品名	価格	特価
PC-8801-17	¥49,800	¥16,800
PC-8801-23/24	¥39,800	¥24,800
PC-9801-26K	¥25,000	¥16,800
PC-9801-26K〔新品〕	¥25,000	¥19,900
TN-F1〔アクセル、PC-9801-26Kコンパチ〕〔新品〕	¥22,000	¥14,800
ミュージくん〔ローランドミュージックシステム〕	¥93,000	¥75,000
HS-7R II〔オムロンハンディスキャナ〕〔新品〕	¥39,800	¥28,800
HS-10R II〔オムロンハンディスキャナ〕〔新品〕	¥49,800	¥34,980
GT-1000〔エプソンカラースキャナ〕	¥79,800	¥49,800
JX-100〔シャープカラースキャナ〕〔新品〕	¥89,800	¥63,000
LGA-91〔ビデオ画像取り込み〕〔新品〕	¥24,800	¥19,800

ディスプレー

●4000文字ディスプレー

品名	価格	特価
PC-KD551	¥118,000	¥29,000
PC-KD551K	¥99,800	¥30,000
PC-KD852	¥99,800	¥39,800
PC-KD854	¥89,800	¥42,000
PC-KD855〔4000, 0.42アナログディスプレー〕	¥69,800	¥39,800
PC-KD854N〔4000文字アナログ〕	¥84,800	¥45,000
PC-KD862〔アナログRGB〕	¥99,800	¥47,800
PC-KD863S〔ステレオ0.39アナログディスプレー〕	¥138,000	¥53,000
PC-KD862S〔ステレオスピーカ付ディスプレー〕	¥99,800	¥65,000
PC-KD863SW〔ステレオスピーカ付ディスプレー〕〔新品〕	¥99,800	¥64,800
CU-14AD〔アナログRGBビデオボード対応〕	¥84,800	¥37,800
CU-14BD〔4000文字アナログ〕	¥64,800	¥33,800
CU-14FD〔アナログ0.31ドット〕ピッチ〕	¥78,800	¥44,800
CU-14ED〔アナログ0.39ドットピッチ〕	¥78,800	¥38,800
CR-4000〔EPSON 0.31"カラーノングレアディスプレー〕	¥94,800	¥49,800
PC-TV453N〔ビデオボード対応〕	¥138,000	¥54,800
CMT-146L	¥99,800	¥33,800
CMT-147L	¥84,800	¥36,800
PC-TV353〔2000/4050, 0.39ディスプレーテレビ〕	¥110,000	¥53,000
PC-TV353〔2000/4050, 0.39ディスプレーテレビ〕〔新品〕	¥110,000	¥59,800
PC-TV454〔200/4000, 0.39ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕	¥128,300	¥84,500
CZ830D〔2000/4000,0.42ディスプレーテレビケーブル付〕	¥99,800	¥48,800
AN-8TU〔RGBシステムチューナ〕	¥33,100	¥22,000
AN-8TU〔RGBシステムチューナ〕〔新品〕	¥33,100	現金特価

プリンター

●熱転写漢字プリンター

品名	価格	特価
PC-PR406M〔24熱転写プリンター〕	¥59,800	¥31,000
TX-24CL〔10インチ24熱転写カラー〕〔新品〕	¥69,800	¥41,000
PC-PR101TL2	¥79,800	¥39,800
AP-550〔24ドット熱転写プリンター〕	¥69,800	¥39,800
AP-550EXPC〔24ドット熱転写プリンター〕〔新品〕	¥69,800	¥45,000
PC-PR406〔24熱転写漢字プリンター〕	¥99,800	¥36,000
AP-500〔24カラー熱転写〕	¥64,800	¥39,800
AP-800PC〔48ドット熱転写プリンター〕	¥99,800	¥54,800

●24ドット10インチ漢字プリンター

品名	価格	特価
VP-500〔24ドットプリンター〕	¥87,000	¥44,800
PC-PR101F2〔第2水準漢字ロム付〕	¥138,000	¥58,800
VP-800〔PCセット〕〔第2水準ロム付〕	¥124,000	¥64,800

●24ドット15インチ漢字プリンター

品名	価格	特価
BR-2415〔15インチ24ドットプリンター〕〔新品〕	¥94,800	¥59,800
PC-PR201H3〔カラープリンター〕	¥245,000	¥122,000
CR-3415CL〔15インチ24ドットカラープリンター〕〔新品〕	¥148,000	¥85,800
VP130K〔カートリッジ、ケーブル付〕	¥177,000	¥63,000
VP135EX〔15インチ24ドットプリンター〕	¥100,000	¥58,000
VP-1000〔15インチ24ドットプリンター〕	¥154,000	¥79,800
VP-1350〔15インチ24ドットプリンター〕	¥96,800	¥58,000
VP-2000〔15インチ24ドットカラープリンター〕	¥158,000	¥98,000
VP-2050〔15インチ24ドットカラープリンター〕	¥158,000	¥98,000

★SHARP

品名	価格	特価
CU-14G1〔4000文字ディスプレー〕	¥118,000	¥34,800
CU-14H2〔4000文字ディスプレー〕	¥118,000	¥30,000
CU-14AD〔4000文字ディスプレー〕	¥84,800	¥37,800
CU-14BD〔4000文字ディスプレー〕	¥64,800	¥33,800
CU-14CD〔4000文字ディスプレー〕	¥84,800	¥42,000
CU-14FD〔0.31カラーディスプレー〕	¥78,800	¥44,800
AN-8TU〔RGBシステムチューナ〕	¥33,100	¥22,000
CZ-830D〔4000文字チューナ付ディスプレー〕	¥98,000	¥48,800
CZ-860D〔4000文字チューナ付ディスプレー〕〔新品〕	¥99,800	¥57,800

X68000シリーズ

品名	価格	特価
CZ-600C〔本体〕	¥369,000	¥174,800
CZ-600D〔0.39ディスプレー〕	¥129,800	¥69,800
CZ-601C〔本体〕	¥319,000	¥187,800
CZ-601D〔0.39ディスプレー〕	¥119,800	¥71,000
CZ-611C〔本体:20MB,HDD付〕	¥399,000	¥225,000
CZ-652C〔本体:1MB68000PROタイプ〕	¥298,000	¥186,000
CZ-662C〔本体:40MHDD付PROタイプ〕	¥408,000	¥285,000
CZ-602C〔本体:40MHDD付EXPERTタイプ〕	¥356,000	¥235,000
X68000セット〔CZ-600C+CZ600D〕	¥498,800	¥243,000
X68000セット〔CZ-601C+CZ-601D〕	¥438,800	¥258,000
X68000セット〔CZ-652C+CZ-602D〕	¥418,800	¥258,000
X68000セット〔CZ-611C+CZ-602D〕	¥498,800	¥300,000
CZ-603D〔0.31ディスプレー〕	¥84,800	¥59,800
CU-21CD〔21インチディスプレー〕	¥139,800	¥90,000

X-1シリーズ

品名	価格	特価
X-1 G10〔CZ-820C〕	¥69,800	¥5,980
X-1 G30〔CZ-822C〕	¥118,000	¥24,800
X-1 turbo IIセット	¥297,800	¥98,000
X-1 turbo III〔CZ-870C〕	¥168,000	¥59,800
X-1 turbo IIIセット	¥277,800	¥109,800
X-1 turboZ〔CZ-880C〕	¥218,000	¥69,800
X-1 turboZセット	¥347,800	¥129,800
X-1 turboZ IIセット〔CZ-880C+CZ-830D〕	¥269,600	¥132,000
X-1 turboZ IIIセット〔CZ-888CB+CZ-860DB〕	¥269,800	¥139,800
X-1 turboZ IIIセット〔CZ-888CB+CZ-860DB〕	¥269,000	¥158,000

周辺機器

品名	価格	特価
CZ-8KR〔X-1 F10:G10用漢字ロム〕〔新品〕	¥38,000	¥15,900
CZ-8RL1	¥24,800	¥14,800
CZ-502F	¥99,800	¥29,800
CZ-503F	¥49,800	¥19,800
CZ-503F〔新品〕	¥49,800	¥28,900
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕	¥23,800	¥16,800
CZ-52F〔X-1F20用FDD〕	¥29,800	¥20,000
CZ-53F〔X-1 Twin用FDD〕	¥29,800	¥16,000
CZ-620H〔X68K用20MB外付HDD〕	¥178,000	¥58,000

X68000:X-1プリンター

品名	価格	特価
CZ-8PC1〔24ドット熱転写プリンター〕	¥69,800	¥34,800
CZ-8PC2〔24ドット熱転写プリンター〕	¥69,800	¥37,800
CZ-8PC3〔24ドット熱転写プリンター〕	¥65,800	¥43,000
CZ-8PC4〔48ドット熱転写プリンター〕	¥99,800	¥73,000
MZ-1P17〔24ドット熱転写プリンター〕	¥79,800	¥34,800
MZ-1P22〔X-1:X68000用漢字プリンター〕〔新品〕	¥69,800	¥29,800

ポケコン

品名	価格	特価
PC-1246DB〔新品同様〕	¥7,900	¥6,200
PC-1248DB〔新品同様〕	¥11,000	¥8,600
PC-1360〔新品〕	¥29,800	¥19,800
PC-1360+CE-140P〔ポケコンセット〕〔新品〕	¥72,000	¥22,800
PC-1445〔ポケコン〕〔新品〕	¥24,800	¥8,000
PC-E200〔新品〕	¥22,800	¥17,800
PC-E500〔新品〕	¥28,800	¥24,800

ポケコンは1台から大量台数まで対応いたしておりますので御相談下さい。

★FUJITSU

品名	価格	特価
FM77AV-2〔本体〕	¥158,000	¥29,800
FM77AV20-2〔本体〕	¥168,000	¥32,000
FM77AV-40〔本体〕	¥228,000	¥49,800
FM77AV-20EX〔本体〕	¥128,000	¥38,000
FM77AV-40EX〔本体〕	¥168,000	¥58,000
FM TV-152〔2000文字ディスプレーテレビ〕	¥89,800	¥42,000
FM TV-154〔4000文字ディスプレーテレビ〕	¥138,000	¥67,800
FM-TOWNS 1〔本体:1MBCDロム付〕	¥338,000	¥138,000
FM-TOWNS 2〔本体:2MBCDロム付〕	¥398,000	¥182,000
FM-DP531〔TOWNS用ディスプレー〕	¥89,800	¥62,000

FM-77/FM-TOWNSプリンター

品名	価格	特価
FM-PR353A〔15"漢字プリンター〕〔新品〕	¥138,000	¥103,000
FM-PR204B〔10"品・熱転写プリンター〕〔新品〕	¥80,000	¥55,800
FM-PR101B〔10"熱転写プリンター〕〔新品〕	¥50,000	¥42,000

★MSX

品名	価格	特価
TH-14G1〔2000文字21Pディスプレーテレビ〕〔限定品〕	¥66,000	¥49,800
FS-A1WSX〔MSX2+パナソニック〕〔新品〕	¥69,800	¥54,800
HB-F1XV〔MSX2+SONY〕〔新品〕	¥61,800	¥53,500
HB-F1XDJ〔MSX2+SONY〕	¥69,800	¥53,500
HBP-F1C〔24ドット漢字サーマルプリンター〕〔新品〕	¥49,800	¥41,500
FS-PC1〔48ドットカラープリンター〕〔新品〕	¥59,800	¥49,800
HBD-F1〔3.5インチフロッピーディスク〕	¥36,800	¥28,900
HBI-300〔300ボー全二重モデム〕	¥24,800	¥19,800
HBI-1200〔1200ボー全二重モデム〕	¥32,800	¥25,900

★モデム

品名	価格	特価
MD-1200A III〔1200bpsオムロン〕〔新品〕	¥24,800	¥14,900
MD-12FS〔1200bpsモデム〕〔新品〕	¥21,000	¥15,800
MD-24FS4〔2400bps薄型モデム〕〔新品〕	¥44,800	¥34,800
SR-120PH〔1200bpsエプソン〕〔新品〕	¥44,800	¥23,000
SR-240AT〔2400bpsエプソン〕〔新品〕	¥59,800	¥29,800
コムスター1212AT〔NEC1200ボー〕〔新品〕	¥21,000	¥16,300

パソコン高く下取り買い取りマス!!

今お持ちの機種を高額下取りいたします。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ!…☎03-987-7771

中古パソコンを価格だけで選んではいませんか？

ワールド イン アオヤマの中古は他店にはマネのできない程多岐にわたる厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりません。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。私共の自信は価格だけではありません。

電話受付時間 ■月曜日〜金曜日 10:30〜21:00 ■土・日曜日・祭日 10:30〜19:00

電話受注センターは3月中迄無休です。

AOYAMA WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

パソコンの下取り・買取り

03-987-7771

不要になったパソコン高く買取り下取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら各店に直接お持ち下さい。

中古のご注文・中古商品在庫センター問い合わせ

03-986-9991

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。

USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトビル3F　札幌店 札幌市中央区南2条西3丁目　旭川店 旭川市4条8丁目　株式会社 ワールド イン アオヤマ



身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

9800シリーズ

5″ 2FD・3.5″ 2FDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ローグアライアンス	2FD	9,800	**8,330**
信長の戦国群雄伝	2FD	9,800	**8,330**
信長の戦国群雄伝CD付	2FD	12,200	**10,370**
維新の嵐	2FD	9,800	**8,330**
維新の嵐CD付	2FD	12,200	**10,370**
水滸伝	2FD	9,800	**8,330**
水滸伝CD付	2FD	12,200	**10,370**
囲碁2	2FD	14,800	**12,580**
テトリス	2FD	6,800	**5,780**
天九牌	2FD	6,800	**5,780**
ウルティマII	2FD	7,800	**6,630**
AD&Dヒーローオブ・ランス	2FD	7,500	**6,380**
★闇の壱与伝説	2FD	7,800	**6,630**
★トワイライト・ゾーンIII	2FD	7,800	**6,630**

5″ 2HD・3.5″ 2HDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
マスターオブモンスター	2HD	8,800	**7,480**
ルーン・ワース	2HD	8,800	**7,480**
大戦略IIIグレート	2HD	9,800	**8,330**
インペリアル・フォース	2HD	8,800	**7,480**
プロディア	2HD	7,800	**6,630**
キャンペーン大戦略II	2HD	9,800	**8,330**
大戦略IIスペシャル	2HD	8,800	**7,480**
エアー・コンバット遊撃王II	2HD	8,800	**7,480**
大海令大日本帝国海軍	2HD	12,800	**10,880**
エメラルド・ドラゴン	2HD	9,800	**8,330**
提督の決断	2HD	14,800	**12,580**
三国志II	2HD	14,800	**12,580**
斬	2HD	9,800	**8,330**
斬!!ユーテリティ	2HD	4,800	**4,080**
斬!!シナリオコネクション	2HD	4,200	**3,570**
ワンダラース・フロム・イース	2HD	8,700	**7,400**
シュヴァルツシルトII	2HD	9,800	**8,330**
帰ってきた探偵団X	2HD	5,800	**4,930**
ロードス島戦記	2HD	9,800	**8,330**
ロードス島戦記・福神漬	2HD	3,800	**3,230**
ドラゴンスレーヤIV	2HD	8,700	**7,400**
ラ・ヴァルー	2HD	8,800	**7,480**
銀河英雄伝	2HD	8,800	**7,480**
銀河英雄伝パワーアップ	2HD	4,800	**4,080**
銀河英雄伝プラスセット	2HD	11,600	**9,860**
ウィザードリィV	2HD	12,800	**10,880**
四川省	2HD	6,800	**5,780**
神の聖都	2HD	9,800	**8,330**
35万キロの虚空	2HD	9,800	**8,330**
ダークレイス	2HD	9,800	**8,330**
タッグ・オブ・ウォー	2HD	6,800	**5,780**
夢幻戦士ヴァリスII	2HD	8,800	**7,480**
アルビオン	2HD	8,800	**7,480**
ダンジョン・マスター	2HD	9,800	**8,330**
ローグアライアンス	2HD	9,800	**8,330**
メル・ルーン	2HD	9,800	**8,330**
ビートバイス	2HD	8,800	**7,480**
森田将棋2	2HD	10,000	**8,500**
森田将棋2竜王実戦集	2HD	5800	**4,930**
谷川浩司将棋指南III	2HD	7,800	**6,630**
電脳将棋2永世名人	2HD	9,800	**8330**
J・ニクラウスチャンピオンゴルフ	2HD	8,800	**7,480**
ゴルフ・コンストラクション	2HD	12,800	**10,880**
遙かなるオーガスタ	2HD	12,800	**10,880**
エイトレイクス・ゴルフ・コース	2HD	4,800	**4,080**
アルバトロスII	2HD	9,800	**8,330**
碁キチくん中級上	2HD	14,800	**12,580**
定石徹底研究上(囲碁)	2HD	9,800	**8,330**
〃　〃　下(囲碁)	2HD	9,800	**8,330**
ミュージアム4システム	2HD	12,800	**10,880**
ミュージアム4サウンド	2HD	7,800	**6,630**
ミュージアム4データー	2HD	4,800	**4,080**
ミュージアム4プレイ	2HD	7,800	**6,630**
雀荘王	2HD	8,800	**7,480**
雀皇登龍門	2HD	9,800	**8,630**
○星占術大全	2HD	12,800	**10,880**
石　道	2HD	7,800	**6,630**
ポピュラス	2HD	9,800	**8,330**
アルフィム	2HD	9,800	**8,330**
上海II	2HD	6,800	**5,780**
AD&Dヒーローオブ・ランス	2HD	7,500	**6,380**
AD&Dプール・オブ・レディアンス	2HD	9,800	**8,330**
D・アゲイン	2HD	8,800	**7,480**
MSフィールド・ガンダム	2HD	6,800	**5,780**
世界征服	2HD	9,800	**8,330**
ウィングス	2HD	7,800	**6,630**
ブライ　上巻	2HD	8,800	**7,480**
ブラック・レインボー	2HD	8,800	**7,480**
チカ勉 学習システム	2HD	38,000	**32,300**
チカ勉 基礎英単語	2HD	12,000	**10,200**
チカ勉 英熟語	2HD	12,000	**10,200**
ナビチューン・ドラゴン	2HD	8,800	**7,480**
ディオス	2HD	9,800	**8,330**
ファー・サイド・ムーン	2HD	9,500	**8,080**
キング・オブ・シカゴ	2HD	12,800	**10,880**
アークスII	2HD	8,800	**7,480**
あーくしゅ	2HD	6,800	**5,780**
新・家計簿	2HD	8,700	**7,400**
ブルトン・レイ	2HD	8,800	**7,480**
ブルトン・レイ・シナリオ	2HD	4,800	**4,080**
戦略空軍	2HD	7,800	**6,630**
バトル	2HD	14,800	**12,580**
神戸恋愛物語	2HD	8,800	**7,480**
ミスティVol.4	2HD	5,000	**4,250**
ミスティVol.3	2HD	5,000	**4,250**
ZERO	2HD	8,800	**7,480**
トンネルズ&トロールズ	2HD	9,800	**8,330**
★ぴんきい・ぽんきい①〜③	2HD	各5,800	**各4,930**
★ランスII	2HD	6,800	**5,780**
★きゃんきゃんバニー	2HD	5,800	**4,930**
キャンキャンバニースペリオール	2HD	4,800	**4,080**
おとめ・ぱーてぃ	2HD	7,800	**6,630**
★ガールズパラダイス	2HD	7,800	**6,630**
★天使たちの午後III	2HD	7,800	**6,630**
★天使たちの午後番外3	2HD	8,800	**7,480**
★カオスエンジェルス	2HD	7,800	**6,630**
★ピュア	2HD	6,800	**5,780**
★夜の天使たち	2HD	8,800	**7,480**
★ポッキー	2HD	7,800	**6,630**
★コスモスクラブ	2HD	8,800	**7,480**
★イミテーションは愛せない	2HD	6,800	**5,780**
★ブルーウィンド	2HD	7,800	**6,630**
★めかたのおおきみ	2HD	7,800	**6,630**
★せまってみたい	2HD	6,800	**5,780**
★あぶない・てんぐ伝説	2HD	5,800	**4,930**
★グラムキャッツ	2HD	7,800	**6,630**
★D.P.S	2HD	5,800	**4,930**
★電脳学園III	2HD	8,800	**7,480**
★電脳学園シナリオII	2HD	8,800	**7,480**
★水龍士工	2HD	9,800	**8,330**
★水龍士II	2HD	9,800	**8,330**
★晴のちおおさわぎ	2HD	5,800	**4,930**
★ルンルン狂走曲	2HD	7,800	**6,630**
★アリス達の午後①②	2HD	各7,800	**各6,630**
★FOXY	2HD	6,800	**5,780**
★リップスティックADV2	2HD	6,800	**5,780**
★ドラゴン・ナイト	2HD	6,800	**5,780**
★魔王の幻影	2HD	7,800	**6,630**
★ストロベリー大戦略	2HD	6,800	**5,780**
★禁断のパラダイス	2HD	6,800	**5,780**
★トリロジー	2HD	6,800	**5,780**
★リガート	2HD	6,800	**5,780**
★セーラー服戦士フェリス	2HD	8,800	**7,480**
★ときめきセシル	2HD	7,800	**6,630**
★バロンチョ身体検査	2HD	6,800	**5,780**
★気分はばすてる・たっち	2HD	7,800	**6,630**
★ライム	2HD	7,800	**6,630**

5″ 2DD・3.5″ 2DDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ソーサリアン	2DD	9,800	**8,330**
ソーサリアン・追加シナリオ	2DD	3,800	**3,230**
ソーサリアン・ユーテリティ	2DD	3,800	**3,230**
戦国ソーサリアン	2DD	3,800	**3,230**
ピラミッドソーサリアン	2DD	3,800	**3,230**
Jet	2DD	9,800	**8,330**
★ビデオクィーンをさがせ	2DD	6,800	**5,780**
★パペットショー	2DD	4,000	**3,400**

5″ 2HDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
サバッシュ	5HD	8,800	**7,480**
戦略空軍	5HD	8,800	**7,480**
★せろり	5HD	7,800	**6,630**
★ときめきスポーツギャル	5HD	7,800	**6,630**
★ときめきスポーツII・III	5HD	各5,800	**各4,930**
★レナム	5HD	9,800	**8,330**

8800SRシリーズ

SR以降シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ワンダラーズ・フロム・イース	5FD	8,700	**7,400**
信長の野望全国版	5FD	9,800	**8,330**
信長の戦国群雄伝	5FD	9,800	**8,330**
信長の戦国群雄伝CD付	5FD	12,200	**10,370**
維新の嵐SR	5FD	9,800	**8,330**
維新の嵐CD付SR	5FD	12,200	**10,370**
三国志	5FD	14,800	**12,580**
三国志II	5FD	14,800	**12,580**
三国志II CD付	5FD	17,200	**14,620**
水滸伝	5FD	9,800	**8,330**
水滸伝CD付	5FD	12,200	**10,370**
ジンギスカン	5FD	9,800	**8,330**
ジンギスカンCD付	5FD	12,200	**10,370**
エアーコンバット遊撃王II	5FD	8,800	**7,480**
ワードラゴン妖獣戦記	5FD	8,700	**7,400**
夢幻戦士ヴァリスII	5FD	8,800	**7,480**
MSフィールド・ガンダム	5FD	6,800	**5,780**
湘南伝説	5FD	7,800	**6,630**
神の聖都	5FD	9,800	**8,330**
魔晶伝説ラ・ヴァルー	5FD	8,800	**7,480**
ファイアー・ホーク	5FD	7,800	**6,630**
やじうまペナントレース	5FD	7,800	**6,630**
ペナントレース1990データー	5FD	4,800	**4,080**
J.ニクラウス・ゴルフ	5FD	8,800	**7,480**
キャンペーン大戦略II	5FD	8,800	**7,480**
スーパー大戦略	5FD	8,000	**6,800**
スーパー大戦略マップコレク	5FD	4,800	**4,080**
タック・オブ・ウォー	5FD	6,800	**5,780**
ガンシップ	5FD	10,800	**9,180**
項羽と劉邦	5FD	7,200	**6,120**
第三帝国	5FD	6,800	**5,780**
石道	5FD	7,800	**6,630**
自己中心派3	5FD	6,800	**5,780**
雀豪I	5FD	8,800	**7,480**
銀河	5FD	7,800	**6,630**
麻雀悟空	5FD	6,800	**5,780**
パワフルまぁじゃん2	5FD	7,800	**6,630**
自己中心派パズルコレクション	5FD	4,800	**4,080**
上海II	5FD	6,800	**5,780**
琉球	5FD	5,800	**4,930**
銀河英雄伝	5FD	8,800	**7,480**
銀河英雄伝パワーアップ	5FD	4,800	**4,080**
銀河英雄伝プラスセット	5FD	11,600	**9,860**
シュヴルツ・シルト	5FD	9,800	**8,330**
シュヴルツ・シルトII	5FD	9,800	**8,330**
マスターオブモンスター	5FD	8,000	**6,800**
マスターオブモンスター・マップ	5FD	4,800	**4,080**
ラストハルマゲドン	5FD	7,800	**6,630**
サーク	5FD	8,800	**7,480**
バブルガムクライシス	5FD	7,800	**6,630**
ADVファンタジアン	5FD	7,800	**6,630**
ミッドガルツA	5FD	7,800	**6,630**
ミットガルツB	5FD	7,800	**6,630**
スナッチャー	5FD	8,800	**7,480**
サイオブレード	5FD	8,800	**7,480**
クリムゾンII	5FD	7,800	**6,630**
バルバトウスの魔女	5FD	7,800	**6,630**
アルフェイム	5FD	8,800	**7,480**
ウィザードリィV	5FD	12,800	**10,880**
琥珀色の遺言	5FD	9,800	**8,330**
デュアルターゲット	5FD	7,800	**6,630**
めぞん一刻	5FD	6,800	**5,780**
めぞん一刻完結編	5FD	7,800	**6,630**
気まぐれオレンジロード	5FD	7,800	**6,630**
ディオス	5FD	8,800	**7,480**
エメラルドドラゴン	5FD	8,800	**7,480**
トンネルズ&トロールズ	5FD	9,800	**8,330**
夢幻の心臓III	5FD	9,700	**8,250**
パイレーツ	5FD	8,800	**7,480**
ライナス	5FD	6,800	**5,780**
ミュージックアート88	5FD	14,800	**12,580**
ミュージアムサウンドボートII	5FD	12,800	**10,880**
ミュージアム3曲データー集	5FD	5,800	**4,930**
ミュージアム3・曲データー集	5FD	各3,800	**各3,230**
帰ってきた探偵団X	5FD	5,800	**4,930**
坂田血風録(囲碁)	5FD	8,800	**7,480**
続坂田血風録	5FD	8,800	**7,480**
続々坂田血風録	5FD	8,800	**7,480**
谷川浩司将棋指南2	5FD	7,800	**6,630**
森田和郎の将棋	5FD	7,800	**6,630**
テトリス	5FD	6,800	**5,780**
ダビンチ(グラフィック・ツール)	5FD	6,800	**5,780**
アクター(グラフィック・ツール)	5FD	12,800	**10,880**
ラルフ(グラフィックツール)	5FD	12,800	**10,880**
デストラクション下巻	5FD	6,800	**5,780**
メフィスト	5FD	8,800	**7,480**
デュエル	5FD	8,700	**7,400**
ブライ　上巻	5FD	8,800	**7,480**
ハラキリ	5FD	8,800	**7,480**
アークスII	5FD	8,800	**7,480**
倉庫番パーフェクト	5FD	6,800	**5,760**
DOLL	5FD	7,800	**6,630**
ミスティVol.4	5FD	5,000	**4,250**
ミスティVol.3	5FD	5,000	**4,250**
ナビチューンドラゴン航海記	5FD	8,700	**7,400**
ミスティ・ブルー	5FD	8,800	**7,480**
神戸恋愛物語	5FD	8,800	**7,480**
装甲騎甲兵ボトムズ	5FD	7,800	**6,630**
ドラゴンスレーヤーVI	5FD	8,700	**7,400**
あーくしゅ	5FD	6,800	**5,760**
無敵刑事大打撃	5FD	7,800	**6,630**
紫禁城	5FD	6,800	**5,760**
ルーン・ワース黒衣の貴公子	5FD	8,800	**7,480**
ティル・ナ・ノーグ	5FD	8,800	**7,480**
メルルーン	5FD	8,800	**7,480**
★きゃんきゃんバニー	5FD	5,800	**4,930**
キャンキャンバニースペリオール①〜③	5FD	4,800	**4,080**
★ガールズパラダイス	5FD	7,800	**6,630**
★闇の壱与伝説	5FD	7,800	**6,630**
★ぴんきい・ぽんきい①〜③	5FD	各5,800	**各4,930**
★やりたい放題2	5FD	6,800	**5,780**
★夜の天使たち	5FD	8,800	**7,480**
★ごくらく天国	5FD	7,800	**6,630**
★トリロジー	5FD	6,800	**5,760**
★おんなけいさつたい	5FD	7,800	**6,630**
★ウォーターフロントADV	5FD	6,800	**5,760**
★イミテーションは愛せない	5FD	6,800	**5,760**
★天使たちの午後3	5FD	8,800	**7,480**
★天使たちの午後番外3	5FD	8,800	**7,480**
フォクシー	5FD	6,800	**5,760**
D. P. S	5FD	5,800	**4,930**
★はっちゃけあやよ	5FD	3,800	**3,230**
★ポッキー	5FD	7,800	**6,630**
★晴のちおおさわぎ	5FD	5,800	**4,930**
★全国おんせん麻雀	5FD	7,800	**6,630**
★ブルーウィンド	5FD	7,800	**6,630**
★韋駄天いかせ男	5FD	6,800	**5,780**
★テレフォンクラブストーリー	5FD	7,800	**6,630**
プリンセスはトリートガール	5FD	6,800	**5,760**
★気分はばすてるたっち	5FD	7,800	**6,630**
★バーミリオン	5FD	6,800	**5,760**
★シェナン・ドラゴン	5FD	6,800	**5,760**
★ドキドキシャッターチャンス	5FD	4,800	**4,080**
★シャッターチャンスデーター	5FD	各3,000	**各2,550**
★ときめきスポーツギャル	5FD	7,800	**6,630**
★スポーツギャルデーターII・III	5FD	各5,800	**各4,930**
★スターシップランデブー	5FD	8,800	**7,480**
★美しき獲物I〜VI	5FD	各4,000	**各3,400**
★禁断のパラダイス	5FD	6,800	**5,780**
★めかたのおおきみ	5FD	7,800	**6,630**
★超番外アダルティン	5FD	6,800	**5,780**
★おとめ・ぱーてぃ	5FD	7,800	**6,630**
★長くて甘い夜	5FD	7,800	**6,630**
★デザート	5FD	6,800	**5,780**
★せまってみたい	5FD	6,800	**5,780**
★魔王の幻影	5FD	7,800	**6,630**
★殺しのドレスII	5FD	6,800	**5,780**
★麻雀狂時代SP II 冒険	5FD	7,800	**6,630**
★アリス達の午後①②	5FD	各7,800	**各6,630**
★雀ボーグすずめ	5FD	7,800	**6,630**
★フルーツ・カクテル	5FD	3,800	**3,230**
★フルーツ・カクテル別売	5FD	3,800	**3,230**
★ときめきセシル	5FD	7,800	**6,630**
★ゴルフきゃぴきゃぴるん	5FD	7,800	**6,630**
★ベロンチョ身体検査	5FD	6,800	**5,760**
★電脳学園シナリオII	5FD	8,800	**7,480**
★電脳学園シナリオIII	5FD	8,800	**7,480**
★クレセント・ムーンがある	5FD	5,800	**4,930**
★①リップスティックADV2	5FD	6,800	**5,760**
★セーラー服戦士フェリス	5FD	6,800	**5,760**
★おとめパーティ	5FD	7,800	**6,630**
★ドラゴン・ナイト	5FD	6,800	**5,760**
★SAYOKO	5FD	7,800	**6,630**
★あぶないてんぐ伝説	5FD	5,800	**4,930**
★ダンガイオー	5FD	8,800	**7,480**
★学園の招待状	5FD	6,800	**5,760**
★トワイライトゾーンIV	5FD	7,800	**6,630**

SR-MRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ソーサリアンSR	5FD	9,800	**8,330**
ソーサリアン・追加シナリオ	5FD	3,800	**3,230**
ソーサリアン・ユーテリティ	5FD	3,800	**3,230**
戦国ソーサリアン	5FD	3,800	**3,230**
ピラミッドソーサリアン	5FD	3,800	**3,230**
ファンタジー3	5FD	9,800	**8,330**
ウルティマI	5HD	6,800	**5,780**
ウルティマII	5FD	7,800	**6,630**
ウルティマIII	5FD	8,800	**7,480**
ウルティマIV	5FD	9,800	**8,330**
マイト&マジックII	5FD	9,800	**8,330**
ローグアライアンス	5FD	9,800	**8,330**
探偵団X	5FD	7,800	**6,630**
天九牌	5FD	6,800	**5,780**
AD&Dヒーローオブ・ランス	5FD	7,500	**6,380**
AD&Dプール・オブ・レディアンス	5FD	9,800	**8,330**

FH以降シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
プラジェーター	5FD	7,800	**6,630**

VAシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
アランティアVAスペシャル	5HD	8,800	**7,480**
ソーサリアンVA	5HD	9,800	**8,330**
ソーサリアン・追加シナリオ	5HD	3,800	**3,230**
ソーサリアン・ユーテリティ	5HD	3,800	**3,230**
戦国ソーサリアン	5HD	3,800	**3,230**
ピラミッドソーサリアン	5HD	3,800	**3,230**
太平洋の嵐DX	5HD	14,800	**12,580**
太平洋の嵐パワーアップ	5HD	5,800	**4,930**
トリトーン・ファイナル	5HD	9,800	**8,330**
信長の戦国群雄伝VA	5HD	9,800	**8,330**
維新の嵐VA	5HD	9,800	**8,330**
維新の嵐CD付VA	5HD	12,200	**10,370**
提督の決断VA	5HD	14,800	**12,580**
提督の決断CD付	5HD	17,200	**14,620**
バトル	5FH	12,800	**10,880**
天九牌VA	5HD	6,800	**5,780**
ロードス島戦記VA	5HD	9,800	**8,330**
ファーストクィーンVA	5HD	8,800	**7,480**
ローグアライアンスVA	5HD	9,800	**8,330**
ファミスタ1989ペナントレース	5HD	6,800	**5,780**
水滸伝VA	5HD	9,800	**8,330**
ウルティマII	5HD	7,800	**6,630**
ウルティマIII	5HD	8,880	**7,480**
ウルティマIV	5HD	9,800	**8,330**
AD&Dヒーローオブ・ランス	5FD	7,500	**6,380**
AD&Dプール・オブ・レディアンス	5HD	9,800	**8,330**
★ランス	5HD	6,800	**5,760**
★D.P.S	5HD	5,800	**4,930**

MR〜VAシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
Gaudiバルセロナ	5HD	9,800	**8,330**

FMシリーズ

FM77AVシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
維新の嵐AV	3FD	9,800	**8,330**
水滸伝AV	3FD	9,800	**8,330**
水滸伝CD付AV	3FD	12,200	**10,370**
三国志AV	3FD	14,800	**12,580**
ジンギスカンAV	3FD	9,800	**8,330**
ジンギスカンCD付AV	3FD	12,200	**10,370**
信長の野望全国版AV	3FD	9,800	**8,330**
ワールドゴルフ2AV	3FD	7,800	**6,630**
プロ野球ファンAV	3FD	8,800	**7,480**
プロ野球養成ギブスAV	3FD	3,900	**3,320**
麻雀悟空AV	3FD	6,800	**5,780**
自己中心派AV	3FD	6,800	**5,780**
テトリスAV	3FD	6,800	**5,780**
ミュージアム2AV	3FD	8,000	**6,800**
アートクリエータ(グラフィック)AV	3FD	14,800	**12,580**
アートクリエータ(マウス付)AV	3FD	22,000	**18,700**
ローグアライアンスAV	3FD	9,800	**8,330**
イースAV	3FD	7,800	**6,630**
イースII AV	3FD	7,800	**6,630**
サイオブレードAV	3FD	8,800	**7,480**
アンジェラスAV	3FD	8,200	**6,970**
ジーザスAV	3FD	7,800	**6,630**
スペースハリアAV	3FD	7,500	**6,380**
マイト&マジック2AV	3FD	9,800	**8,330**
シルフィードAV	3FD	6,800	**5,780**
めぞん一刻完結編AV	3FD	7,800	**6,630**
億万長者AV	3FD	9,800	**8,330**
琥珀色の遺言AV	3FD	9,800	**8,330**
リバイバーAV	3FD	6,800	**5,780**
ミスティVol.4	3FD	5,000	**4,250**
ミスティVol.3	3FD	5,000	**4,250**
★ガールズ・パラダイス	3FD	7,800	**6,630**
★やりたい放題2AV	3FD	6,800	**5,780**
プレンセスはストリートガール	3FD	6,800	**5,780**
★イミテーションは愛せない	3FD	6,800	**5,780**
★禁断のパラダイスAV	3FD	6,800	**5,780**

FM-Townsシリーズ

CD-ROMシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
水滸伝	3HD	11,800	**10,030**
維新の嵐	CD-R	11,800	**10,030**
ブライ上巻	CD-R	9,800	**8,330**
信長の野望戦国群雄伝	CD-R	11,800	**10,030**
アフターバーナー	CD-R	9,800	**8,330**
サイバーシティー	CD-R	9,800	**8,330**
ターボ・アウトラン	CD-R	9,800	**8,330**
史上最強ビデオバイブル	CD-R	4,800	**4,080**
リンケージ第4のユニットパック	CD-R	9,800	**8,330**
インビテーション影の招待状	CD-R	9,800	**8,330**
エボリューション	CD-R	9,800	**8,330**
Rタイプ	CD-R	9,800	**8,330**
ソフトでハードな物語	CD-R	9,800	**8,330**
ソフトでハードな物語2	CD-R	9,800	**8,330**
森田将棋II	CD-R	14,800	**12,580**
囲碁II	CD-R	14,800	**12,580**
詰碁指南「囲碁道場」	CD-R	9,800	**8,330**
ミスティ	CD-R	9,800	**8,330**
ミスティVol.3	3HD	5,000	**4,250**
ミスティVol.4	3FD	5,000	**4,250**
トンネルズ&トロールズ	CD-R	9,800	**8,330**
スーパーオデッセ	CD-R	9,700	**8,250**
マイフェア・レディー(英会話)	CD-R	28,000	**23,800**
麻雀悟空	CD-R	8,800	**7,480**
C・エディット・タウンズ	CD-R	30,000	**25,500**
C・トレース・タウンズ	CD-R	68,000	**57,800**
芸達者タウンズ	CD-R	20,000	**17,000**
テラタウンズ	CD-R	32,200	**27,200**
アスカ	CD-R	40,000	**34,000**
シューティングTOWNS	CD-R	12,800	**10,880**
ホームTOWNS	3HD	7,800	**6,630**
CRIポストマン	CD-R	9,800	**8,330**
ファンシー・イラスト	CD-R	8,800	**7,480**
ハビタット	CD-R	6,800	**5,780**
コロニー	CD-R	9,800	**8,330**
オペレーション・ウルフ	CD-R	12,800	**10,880**
ファイナルフロー	CD-R	9,800	**8,330**
ラストハルマゲドン	CD-R	8,800	**7,480**
ニュージーランドストーリー	CD-R	9,800	**8,330**
きみとしーたいYOU雀	CD-R	12,800	**10,880**
35万キロ空虚	CD-R	9,800	**8,330**
メモリーズ	CD-R	8,800	**7,480**
AIR・ウェーブA.D.V	CD-R	9,800	**8,330**
ザ・ヨットマン	CD-R	10,000	**8,500**
デュアル・ターゲット	CD-R	8,800	**7,480**
Dーアゲイン	CD-R	8,800	**7,480**
ドラゴン・ショック	CD-R	6,800	**5,780**
キャン・キャンコレクション大富豪	CD-R	5,800	**4,930**
スーパー・オデッセイ	CD-R	12,800	**10,880**
麻雀武蔵	CD-R	9,800	**8,330**
TOWNS百人一首	CD-R	15,000	**12,750**
帝都大戦	CD-R	8,000	**6,800**
ZERO	CD-R	8,800	**7,480**
遙かなるオーガスタ	CD-R	12,800	**10,880**
ムービイ・タウンズ	CD-R	18,000	**15,300**
CRISS	CD-R	24,000	**20,400**
クリアマインド	CD-R	19,800	**16,830**
丸暗記英単語中学生シリーズ	CD-R	14,000	**11,900**
FM-OASYS	FD版	55,000	**46,750**
FM-OASYS	HD版	58,000	**49,300**
宴会王		3,500	**2,980**
ハイパー遊名人		42,000	**35,700**
ライザンバー	CD-R	8,800	**7,480**
シム・シティ	CD-R	8,000	**6,800**
ルパン3世	CD-R	9,800	**8,330**
ザ・デート	CD-R	9,800	**8,330**
★ランス	3HD	6,800	**5,780**

3,5″ 2HDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
スーパー大戦略	3HD	8,800	**7,480**
ミュージックプロタウンズ	3HD	19,800	**16,830**
ガンシップ	3HD	11,800	**10,030**

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	5FD	14,800	**12,580**
ジンギスカン	5FD	9,800	**8,330**
ジンギスカンCD付	5FD	12,200	**10,370**
信長の野望全国版	5FD	9,800	**8,330**
麻雀悟空	5FD	6,800	**5,780**
テトリス	5FD	6,800	**5,780**
ローグアライアンス	5FD	9,800	**8,330**
ラストハルマゲドン	5FD	7,800	**6,630**
ウルティマIII	5FD	8,800	**7,480**
ウルティマIV	5FD	9,800	**8,330**
ウィザードリィIV	5FD	12,800	**10,880**
めぞん一刻完結編	5FD	7,800	**6,630**
倉庫番パーフェクト	5FD	6,800	**5,780**
トンネルズ&トロールズ	5FD	9,800	**8,330**
★長くて甘い夜	5FD	7,800	**6,630**
★やりたい放題2	5FD	6,800	**5,780**
★早乙女学園入学	5FD	6,800	**5,780**
★なぎさの館	5FD	7,800	**6,630**
★天使たちの美奈子	5FD	7,800	**6,630**
★学園物語	5FD	6,800	**5,780**
★美しき獲物①〜Ⓦ	5FD	各4,000	**各3,400**

SOFT ARDEN

X1ターボシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
維新の嵐	5FD	9,800	**8,330**
維新の嵐CD付	5FD	12,200	**10,370**
ジンギスカン	5FD	9,800	**8,330**
ジンギスカンCD付	5FD	12,200	**10,370**
三国志	5FD	14,800	**12,580**
三国志II	5FD	14,800	**12,580**
水滸伝	5FD	9,800	**8,330**
水滸伝CD付	5FD	12,200	**10,370**
信長の戦国群雄伝	5FD	9,800	**8,330**
信長の戦国群雄伝CD付	5FD	12,200	**10,370**
電脳水滸伝	5FD	7,800	**6,630**
スーパー大戦略	5FD	8,000	**6,800**
スーパー大戦略マップ	5FD	4,800	**4,080**
ローグアライアンスⓉ	5FD	9,800	**8,330**
ガルフストリーム	5FD	8,800	**7,480**
イース2	5FD	7,800	**6,630**
ソーサリアン	5FD	9,800	**8,330**
ソーサリアン・追加シナリオ	5FD	3,800	**3,230**
ソーサリアン・ユーティリティ	5FD	3,800	**3,230**
戦国ソーサリアン	5FD	3,800	**3,230**
ピラミッドソーサリアン	5FD	3,800	**3,230**
ウルティマIIⓉ	5FD	7,800	**6,630**
AD&Dヒーローオブ・ランス	5FD	7,500	**6,380**
AD&Dプール・オブ・レディアンス	5FD	9,800	**8,330**
デュアルターゲット	5FD	7,800	**6,630**
アークス	5FD	9,800	**8,330**
マスターオブモンスター	5FD	8,000	**6,800**
モスターオブモンスターマップ	5FD	4,800	**4,080**
サイオブレード	5FD	8,800	**7,480**
トリトーン2	5FD	9,800	**8,330**
パワフルまぁじゃん2	5FD	7,800	**6,630**
リターンオブイシター	5FD	6,800	**5,780**
プロ野球ファン	5FD	8,800	**7,480**
プロ野球養成ギブス	5FD	3,900	**3,320**
ミスティVol.2	5FD	5,000	**4,250**
ミスティVol.3	5FD	5,000	**4,250**
ウルティマIII	5FD	8,800	**7,480**
★イミテーションは愛せない	5FD	6,800	**5,780**
★ガールズパラダイス	5FD	7,800	**6,630**
★麻雀狂時代SPII冒険	5FD	6,800	**5,780**
★禁断のパラダイス	5FD	6,800	**5,780**
★ときめきセシル	5FD	7,800	**6,630**

X68000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
水滸伝	5HD	9,800	**8,330**
水滸伝CD付	5HD	12,200	**10,370**
信長の戦国群雄伝	5HD	9,800	**8,330**
信長の戦国群雄伝CD付	5HD	12,000	**10,200**
三国志	5HD	14,800	**12,580**
ジンギスカン	5HD	9,800	**8,330**
ジンギスカンCD付	5HD	12,200	**10,370**
信長の野望全国版	5HD	9,800	**8,330**
ワンダラーズ・フロム・イース	5HD	8,700	**7,400**
大海令	5HD	12,800	**10,880**
A列車で行こうII	5HD	12,800	**10,880**
スーパー大戦略68K	5HD	8,800	**7,480**
ポピュラス	5HD	9,800	**8,300**
キュープランナー	5HD	7,800	**6,630**
麻雀悟空	5HD	7,800	**6,630**
麻雀最強武蔵	5HD	9,800	**8,330**
雀豪I	5HD	9,800	**8,330**
テトリス	5HD	6,800	**5,780**
ニュージーランドストーリー	5HD	8,800	**7,480**
ローグアライアンス	5HD	9,800	**8,330**
ミッドガルツPRO68K	5HD	12,800	**10,880**
リングマスター	5HD	8,800	**7,480**
タック・オブ・ウォー	5HD	6,800	**5,780**
サバッシュ	5HD	8,800	**7,480**
ファンタジーゾーン	5HD	7,800	**6,630**
アフターバーナー	5HD	9,200	**7,820**
ドラゴンスピリット	5HD	8,800	**7,480**
スターコマンド	5HD	9,800	**8,330**
Vボール	5HD	7,900	**6,720**
J.ニクラウスSPゴルフ	5HD	8,800	**7,480**
J.ニクラウス・ゴルフコースデータ	5HD	4,800	**4,080**
ダブル・イーグル	5HD	9,500	**8,080**
ゴルフコンストラクション	5HD	12,800	**10,880**
サンダーブレード	5HD	9,500	**8,080**
プロディア	5HD	7,000	**6,630**
ウルティマIV	5HD	9,800	**8,330**
バブルホブル	5HD	7,200	**6,120**
スーパーハングオン	5HD	7,800	**6,630**
アークスII	5HD	8,800	**7,480**
あーくしゅ	5HD	6,800	**5,780**
Zeroゼロ	5HD	8,800	**7,480**
ラストハルマゲドン	5HD	9,800	**8,330**
源平討魔伝	5HD	7,800	**6,630**
グラナダ	5HD	8,800	**7,480**
ファー・サイド・ムーン地球防衛群	2.5HD	9,500	**8,080**
ジェノサイド	5HD	8,800	**7,480**
サーク	5HD	8,800	**7,480**
クォース	5HD	6,800	**5,780**
ソフトでハードな物語2	5HD	7,800	**6,630**
テラッツオ	5HD	19,400	**16,490**
マーダークラフDX	5HD	7,800	**6,630**
めぞん一刻完結編	5HD	9,800	**8,330**
Dーアゲイン	5HD	8,800	**7,480**
Zero第4のユニット4	5HD	8,800	**7,480**
名探偵ミュー	5HD	8,800	**7,480**
銀河英雄伝	5HD	8,800	**7,480**
銀河英雄伝パワーアップ	5HD	4,800	**4,080**
35万キロの虚空	5HD	9,800	**8,330**
森田将棋II	5HD	10,000	**8,500**
ZsスタッフPRO68K	5HD	58,000	**49,300**
Gツール	5HD	28,000	**23,800**
E68K(イーロクハチケイ)	5HD	19,800	**16,830**
G68K(グラフィックツール)	5HD	14,800	**12,580**
天九牌	5HD	6,800	**5,780**
たーみのる2(通信ソフト)	5HD	17,800	**15,130**
闇の血族	5HD	8,800	**7,480**
斬・陽炎の時代	5HD	9,800	**8,330**
バトルチェス	5HD	9,800	**8,330**
ヴァリスII	5HD	9,800	**8,330**
ねじ式	5HD	12,800	**10,880**
アルフェイム	5HD	9,800	**8,330**
やじうまペナントレース	5HD	7,800	**6,630**
やじうまペナントレース90年	5HD	7,800	**6,630**
ウイングス	5HD	7,800	**6,630**
琉球	5HD	5,800	**4,930**
ドラゴン	5HD	6,800	**5,780**
デジタル・クラフト	5HD	39,800	**33,830**
ディオス	5HD	9,800	**8,330**
ジェミニ・ウィング	5HD	8,800	**7,480**
A-JAX	5HD	8,800	**7,480**
メタル・サイト	5HD	8,800	**7,480**
ガンマ・プラネット	5HD	6,800	**5,780**
シャッフルパック・カフェ	5HD	7,800	**6,630**
モトス	5HD	7,800	**6,630**
ミスティVol.4	5HD	5,000	**4,250**
ミスティVol.3	5HD	5,000	**4,250**
フラッピ2	5HD	8,800	**7,480**
斬	5HD	9,800	**8,330**
斬・シナリオ・コレクションVol.1	5HD	4,200	**3,570**
ナイト・アームズ	5HD	9,700	**8,250**
南海の死闘	5HD	8,800	**7,480**
ファースト・クィーン	5HD	8,800	**7,480**
レナム	5HD	9,800	**8,330**
アルビオン	5HD	9,800	**8,330**
ハイブリッドフレーマーナイト	5HD	9,700	**8,250**
神戸恋愛物語	5HD	8,800	**7,480**
倉庫番パーフェクト	5HD	6,800	**5,780**
ダンジョン・マスター	5HD	9,800	**8,330**
★コスモスクラブ	5HD	8,800	**7,480**
★ガールズパラダイス	5HD	7,800	**6,630**
★スターシップランデブー	5HD	8,800	**7,480**
★イミテーションは愛せない	5HD	6,800	**5,780**
★やりたい放題2	5HD	6,800	**5,780**
★気分はぱすてるたっち	5HD	7,800	**6,630**
★アリスたちの午後①②	5HD	各7,800	**各6,630**
★天使たちの午後III	5HD	8,800	**7,480**
★リウィード	5HD	6,800	**5,780**
★リップ・スティックADV	5HD	6,800	**5,780**
★ランス	5HD	6,800	**5,780**
★D.P.S	5HD	5,800	**4,930**
★トワライト・ゾーンIII	5HD	7,800	**6,630**
★あぶない・てんぐ伝説	5HD	5,800	**4,930**
★クレンセ・ムーンがある	5HD	5,800	**4,930**
★ブルーウィンド	5HD	7,800	**6,630**
★めかたのおおきみ	5HD	7,800	**6,630**
★天使たちの番外3	5HD	8,800	**7,480**
★夜の天使たち	5HD	8,800	**7,480**
★プリンスはストリートガール	5HD	6,800	**5,780**
★はっちゃけあやよ	5HD	3,800	**3,230**

MSX2シリーズ

ROMシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
維新の嵐	ROM	11,880	**10,030**
信長の戦国群雄伝	ROM	11,800	**10,030**
信長の戦国群雄伝CD付	ROM	14,200	**12,070**
水滸伝	ROM	11,800	**10,030**
水滸伝CD付	ROM	14,200	**12,070**
ジンギスカン	ROM	9,800	**8,330**
ジンギスカンCD付	ROM	12,200	**10,370**
三国志	ROM	14,800	**12,580**
三国志II	ROM	14,800	**12,580**
信長の野望全国版	ROM	9,800	**8,330**
クオース	ROM	5,800	**4,930**
A列車で行こう	ROM	7,800	**6,630**
魂斗羅	ROM	5,800	**4,930**
パックマニア	ROM	6,800	**5,780**
アークティック	ROM	5,800	**4,930**
アウトラン	ROM	6,800	**5,780**
棋聖(将棋)	ROM	6,800	**5,780**
谷川浩司の将棋指南2	ROM	5,500	**4,680**
阿左田哲也実戦麻雀	ROM	5,800	**4,930**
麻雀悟空	ROM	6,800	**5,780**
実戦麻雀	ROM	6,800	**5,780**
牌の魔術師	ROM	5,800	**4,930**
プロ野球ファン	ROM	8,800	**7,480**
激突ペナントレース	ROM	5,800	**4,930**
激突ペナントレース2	ROM	6,300	**5,360**
ハードボール(野球)	ROM	5,800	**特4,500**
野球ゲームファミスタ	ROM	7,800	**6,630**
バビロンの黄金伝説	ROM	6,400	**5,440**
ウィザードリィI	ROM	12,800	**10,880**
ファンタジーゾーンII	ROM	6,800	**5,780**
ゼビウス・フォーラウト	ROM	6,800	**5,780**
アルギースの翼	ROM	7,800	**6,630**
めぞん一刻完結編	ROM	7,800	**6,630**
幽霊君	ROM	6,800	**5,780**
スペース・マンボー	ROM	6,800	**5,780**
日本語MSXライト2	ROM	24,800	**21,080**
日本語MSX-DOS2	ROM	34,800	**29,580**

FDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
維新の嵐	2DD	9,800	**8,330**
水滸伝	2DD	9,800	**8,330**
水滸伝CD付	2DD	12,200	**10,370**
ジンギスカン	2DD	9,800	**8,330**
ジンギスカンCD付	2DD	12,200	**10,370**
三国志	2DD	12,800	**10,880**
三国志II	2DD	14,800	**12,580**
信長の野望戦国群雄伝	2DD	9,800	**8,330**
信長の野望全国版	2DD	8,800	**7,480**
ワールドゴルフII	2DD	7,800	**6,630**
ザ・ゴルフ	2DD	6,800	**5,780**
ザ・ゴルフ・コース集	2DD	3,800	**3,320**
アルバトロスII	2DD	9,800	**8,330**
J.ニクラウスチャンピオンシップゴルフ	2DD	8,800	**7,480**
やじうまペナントレース	2DD	7,800	**6,630**
プレイボールIII	2DD	6,800	**5,780**
雀豪I	2DD	7,800	**6,630**
パワフルまぁじゃん2	2DD	7,800	**6,630**
石道	2DD	7,800	**6,630**
ねぎ麻雀	2DD	7,800	**6,630**
テトリス	2DD	6,800	**5,780**
銀河	2DD	6,800	**5,780**
天九牌	2DD	6,800	**5,780**
ロボクラッシュ	2DD	7,800	**6,630**
スーパー大戦略	2DD	8,800	**7,480**
F15ストライクイーグル	2DD	5,800	**4,930**
シュヴルツシルト	2DD	9,800	**8,330**
グレイテスト・ドライバー	2DD	7,800	**6,630**
ディガンの魔石	2DD	8,800	**7,480**
バランスオブパワー	2DD	12,800	**10,880**
ロードス島戦記	2DD	9,880	**8,330**
DCコネクション	2DD	9,800	**8,330**
ガルフストリーム	2DD	8,800	**7,480**
ガンダム・モビルスーツ	2DD	6,800	**5,780**
ルーンマスターII	2DD	3,880	**3,300**
ラストハルマゲドン	2DD	7,800	**6,630**
パックマニア	2DD	6,800	**5,780**
マスターオブモンスター	2DD	6,800	**5,780**
マスターオブモンスターマップ	2DD	4,500	**3,830**
湘南伝説	2DD	7,800	**6,630**
ミッドガルツB	2DD	8,800	**7,480**
アグニの石	2DD	7,800	**6,630**
アークス	2DD	8,800	**7,480**
アークスII	2DD	8,800	**7,480**
イースII	2DD	7,800	**6,630**
サイオブレート	2DD	8,800	**7,480**
ガウディ・バルセロナ	2DD	9,800	**8,330**
妖魔降臨	2DD	7,800	**6,630**
SDスナッチャー	2DD	9,800	**8,330**
ハイディオス	2DD	7,800	**6,630**
夢幻戦士ヴァリスII	2DD	8,800	**7,480**
ローグアライアンス	2DD	9,800	**8,330**
アンデットライン	2DD	6,800	**5,780**
ウルティマI	2DD	6,800	**5,780**
ウルティマII	2DD	7,800	**6,630**
ウルティマIII	2DD	8,800	**7,480**
ウルティマIV	2DD	11,800	**10,030**
ウィザードリィ2	2DD	9,800	**8,330**
クリムゾンII	2DD	7,800	**6,630**
トンネルズ&トロールズ	2DD	9,800	**8,330**
倉庫番パーフェクト	2DD	6,800	**5,780**
魔晶伝記ラ・ヴァルー	2DD	8,800	**7,480**
ディスクNGI	2DD	4,800	**4,080**
ラプラスの魔	2DD	7,800	**6,630**
帰ってきた探偵団X	2DD	5,800	**4,930**
Zero	2DD	8,800	**7,480**
雪の国クルージュ	2DD	8,800	**7,480**
めぞん一刻完結編	2DD	7,800	**6,630**
デュアルターゲット	2DD	7,800	**6,630**
魔宮殿	2DD	6,800	**5,780**
シルヴィアーナー	2DD	7,800	**6,630**
気まぐれオレンジロード	2DD	7,800	**6,630**
神の聖都	2DD	9,800	**8,330**
レナム	2DD	8,800	**7,480**
ミスティVol.4	2DD	5,000	**4,250**
アンジェラス	2DD	8,200	**6,970**
ウルフAT	2DD	6,800	**5,780**
かんたん手帳リファイル	2DD	9,800	**8,330**
MSX-シリアル232	2DD	20,000	**17,000**
MSX-HDインターフェンス	2DD	30,000	**25,500**
Gカード	2DD	12,800	**10,880**
Gカルク	2DD	14,800	**12,580**
ハルノート	2DD	29,800	**25,330**
カバン	2DD	9,800	**8,330**
パナアミューズメントディスク	2DD	2,980	**2,540**
シンセサウルスII	2DD	7,800	**6,630**
ミディ・サウルス	2DD	19,800	**16,830**
スーパー大戦略マップコレクション	2DD	3,800	**3,230**
ワンダラース・フロム・イース	2DD	8,700	**7,400**
上海II	2DD	6,800	**5,780**
銀河英雄伝	2DD	8,800	**7,480**
銀河英雄伝パワーアップ	2DD	4,800	**4,080**
ファイヤーフォーク	2DD	7,800	**6,630**
琉球	2DD	4,800	**4,080**
ナビチューン・ドラゴン	2DD	8,800	**7,480**
ファイアーホーク	2DD	7,800	**6,630**
ディオス	2DD	9,800	**8,330**
アレスタ2	2DD	6,800	**5,780**
アウトロー水滸伝	2DD	8,800	**7,480**
ウィザードリィ2	2DD	9,800	**8,330**
ガン・シップ	2DD	9,800	**8,330**
サーク	2DD	8,800	**7,480**
DOLL	2DD	7,800	**6,630**
あーくしゅ	2DD	6,800	**5,780**
ファイナル・ファンタジー	2DD	7,800	**6,630**
紫禁城	2DD	6,800	**5,780**
ルーンワース・黒衣の貴公子	2DD	8,800	**7,480**
ブライ上巻	2DD	8,800	**7,480**
レナム	2DD	8,800	**7,480**
ディスクステーション5月号#9	2DD	1,940	**1,650**
ディスクステーション6月号#10	2DD	1,940	**1,650**
DDクラブ	2DD	9,800	**8,330**
★グラムキャッツ	2DD	7,800	**6,630**
★少女伝説	2DD	5,800	**4,930**
★少女野球拳	2DD	5,800	**4,930**
★オレンジ色の媚薬	2DD	5,800	**4,930**
★びんきい・ぽんきい①～③	2DD	各5,800	**各4,930**
★ガールズ・パラダイス	2DD	7,800	**6,630**
★美少女コントロール	2DD	6,800	**5,780**
★トワイライトゾーンIV	2DD	7,800	**6,630**
★ブルーウィンド	2DD	7,800	**6,630**
ピーチアップ①～③	2DD	3,800	**3,230**
プリンセスはストリートガール	2DD	6,800	**5,780**
★夜の天使たち	2DD	8,800	**7,480**
★天使たちの午後III	2DD	7,800	**6,630**
★天使たちの午後番外3	2DD	8,800	**7,480**
★イミテーションは愛せない	2DD	6,800	**5,780**
★めかたのおおきみ	2DD	7,800	**6,630**
★やりたい放題2	2DD	6,800	**5,780**
★ベロンチョ身体検査	2DD	6,800	**5,780**
★韋駄天いかせ男1	2DD	6,800	**5,780**
★韋駄天いかせ男2	2DD	6,800	**5,780**
★韋駄天いかせ男3	2DD	6,800	**5,780**
★はっちゃけあやよ	2DD	3,800	**3,230**
★スーパークイズ	2DD	6,800	**5,780**
プライベートスクール	2DD	6,800	**5,780**
★スターシップランデブー	2DD	7,800	**6,630**
★気分はぱすてるたっち	2DD	7,800	**6,630**
★美しき獲物V～VI	2DD	各4,000	**各3,400**
★少女遊戯	2DD	7,800	**6,630**
エンジェルハーツ	2DD	6,800	**5,780**
★学園物語	2DD	6,800	**5,780**
★ドラゴンナイト	2DD	6,800	**5,780**
★テレフォンクラブストーリー	2DD	6,800	**5,780**
★ポッキー	2DD	7,800	**6,680**
★シェナン・ドラゴン	2DD	6,800	**5,780**
★禁断のパラダイス	2DD	6,800	**5,780**
★クレセント・ムーンがある	2DD	5,800	**4,930**
★ピンク・ソックス	2DD	2,800	**2,380**
★ときめきセシル	2DD	7,800	**6,630**
★電脳学園	2DD	8,800	**7,480**
★トリロージ	2DD	6,800	**5,780**

MSX2+専シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
F1スプリット3DSP	2DD	6,800	**5,780**
レイドック2	2DD	6,800	**5,780**
ミッドガルツデュアルサイド	2DD	12,800	**10,880**
ファミスタホームランコンテスト	2DD	3,200	**2,720**

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	ROM	12,800	**10,880**
ジンギスカン	ROM	9,800	**8,330**
ザナドウ	ROM	7,800	**6,630**
三つ目がとおる	ROM	7,800	**6,630**
Rタイプ	ROM	7,300	**6,210**
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	**4,170**
FMパック	ROM	7,800	**6,630**

★印はアダルト版

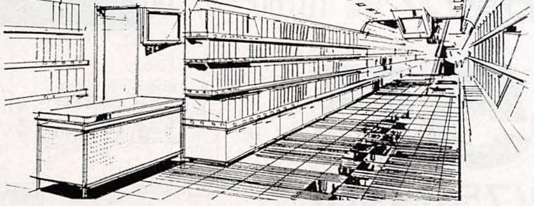
★ソフト名の最後に表示された○内数字は、発売予定月です。

商品名	メディア	割引価格
▶ディスケット		
マクセル	5'2D	**1,290**
	5'2HD	**1,250**
	3.5'2HD	**390**
TDK	5'2D	**1,250**
	5'2HD	**1,250**
	3.5'2HD	**390**
SONYカラーフロッピー(赤・黒・青)	5'2HD	**各1,350**
FUJIカラーフロッピー(赤・青・緑・ベージュ・グレー)	5'2HD	**各1,230**
	3.5'2HD	**各4,300**
3M	5'2HD	**1,100**
ノーブランド(白箱)	5'2D	**450**
	5'2HD	**720**
	3.5'2HD	**200**

▶周辺機器

商品名	価格	割引価格
ハル・キャッチ(電子手帳インターフェース)	11,000	**9,500**
サイバー・スティック(CZ-8NJ2)	23,800	**20,950**
ジョイスティックXE-1PRO	9,500	**7,800**
アスキースティックXターボ	6,800	**5,780**
CZ-8BS1(X-1FM音源ボード)	23,800	**19,900**
PC-8801-23(サウンドボードII)	39,800	**33,800**

SOFT ARDEN Ikebukuro Shop



ソフトアーデン池袋

営業時間 月～土 11:00～18:30
日・祭日 10:30～18:00

ショールームとお電話のお問い合わせ時間・営業日が異なります。

4月のお休み 5/12/19/26
5月のお休み 11/18/25/

〒170 東京都豊島区東池袋1-28-6 ワールドインアオヤマ 5F

新らしいお楽しみ企画を次号に発表

この割引価格にはすべて消費税3%が含まれています。

お得な郵便振替口座 東京5-19010

注文方法

①お申込は注文書を添えて郵便局の現金書留をご利用下さい。
②ソフトアーデン(専用)郵便振込み用紙をご利用なさるとお得です。
③お申込みいただいた商品は通常6日～10日位でお届けします。
④売切れになった商品の再生産には1～3ヶ月位かかる場合があります。
—在庫に無いものに関しては、お時間をいただく場合があります—

24時間 *Information*	
8801ダイヤル	**03-984-8801**
X-1 ダイヤル	**03-982-8901**
ソフトなんでもダイヤル	**03-987-7799**

注文書

氏名

御住所 〒

TEL ( )

本体機種

インチ **2D 2DD 2HD CD-ROM ROM**

商品名　割引金額

郵送料

合計金額

郵送料は、ソフト、ディスケット 1本360円 2本670円
その他670円、宅急便1000円

03(989)1121 東京

定休日：木・土・日　郵便料を忘れずに御注文下さい。
〔土・日・祭日SHOPは営業致しております〕
営業時間：月～金、10:30—17:00

すでにご注文いただいているお客様のお届け時間やその他ののお問い合わせは、上記へお電話ください

送り先：〒171東京都豊島区要町3-51-3ソフトアーデン東京
新設：〒090札幌市中央区南2条西3丁目リンクエキビル
ワールドインアオヤマ内ソフトアーデン札幌　注文係

FAXによる商品のお問い合わせは24時間下記のNo.で……03-987-7798
お送りいただく住所と池袋SHOPは住所が異なります。　011-251-4608

渋谷駅 ハチ公口 徒歩0分

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

NEC 4月末日までのセット販売フェアー

PC-9801RX21が¥204,000（税別）

但、ディスプレイとのセット購入の際に限ります。限定50セットの販売です。お早めに!!

パソコン本体

PC-9801RX21

税別定価￥338,000

総合保険付

- 16ビットの人気品！
- 80286CPUを搭載、PC-UXのマルチ処理が可能です。
- 高速12MHz処理

セット購入の際の本体価格

39% OFF **¥204,000**（税込￥210,120）

PC-9801RS21

税別定価￥398,000

総合保険付

- 80386SX 32ビットCPU搭載
- 32ビットパソコンがこんなに安い！
- 高速16MHz処理

セット購入の際の本体価格

35% OFF **¥258,000**（税込￥265,740）

PC-9801RA21

税別定価￥498,000

総合保険付

- 98シリーズ最高の人気品
- 怖いものなしの80386CPU搭載
- 32ビット20MHzの超高速処理

セット購入の際の本体価格

35% OFF **¥319,000**（税込￥328,570）

＋プラス 全品限定特価品です。品切れの際は、ご容赦下さい。

カラーディスプレイ

NEC PC-TV451

税別定価￥168,000

- 0.31ピッチ
- 4050&2000文字、アナログ&デジタル
- TV受信可能

プラス¥69,800（税込）

NEC PC-TV454

税別定価￥128,300

- 0.35ピッチ
- 4050&2000文字、アナログ&デジタル
- TV受信可能

プラス¥79,800（税込）

NEC PC-KD853N

税別定価￥118,000

- 0.31ピッチ
- 4050文字、アナログ

プラス¥65,000（税込）

NEC PC-KD854N

税別定価￥84,800

- 0.39ピッチ
- 4050文字、アナログ

プラス¥52,000（税込）

SHARP CU-14FD

税別定価￥74,800

- 0.31ピッチ
- 4050文字、アナログ
- アンバーイエロー表示可能

プラス¥49,800（税込）

SHARP CU-14GD

税別定価￥69,800

- 0.39ピッチ
- 4050文字、アナログ
- アンバーイエロー表示可能

プラス¥43,000（税込）

SANYO CMT-147L(W)

税別定価￥79,800

- 0.39ピッチ
- 4050文字、アナログ&デジタル

プラス¥45,000（税込）

更に拡張！＋プラス 全品限定特価品です。品切れの際は、ご容赦下さい。

プリンター

NEC PC-PR201J

税別定価￥215,000

- 136桁、B4横（15″幅）印刷可能
- 24ピンカラー印刷可能
- 高速ドットインパクト方式

プラス¥133,000（税込）

NEC PC-PR101TL3

税別定価 ￥69,800

- 80桁、B5横（10″幅）印刷可能
- 24ピン、カラー印刷可能
- 静かな熱転写方式

プラス¥44,800（税込）

NEC NM-4150

税別定価￥245,000

- 136桁、B4横（15″幅）印刷可能
- 24ピン、カラー印刷可能
- 高速ドットインパクト方式
- カットシートフィーダ付

プラス¥138,000（税込）

Star CR-3415CL

税別定価￥148,000

- 136桁、B4横（15″幅）印刷可能
- 48ピン、カラー印刷可能
- 高速ドットインパクト方式

プラス¥79,800（税込）

Star BR-2415

税別定価 ￥94,800

- 136桁、B4横（15″幅）印刷可能
- 24ピン印刷
- 高速ドットインパクト方式

プラス¥64,000（税込）

ハードディスク

テクノジャパン PD-401

税別定価 ￥98,000

- 40メガ
- 98用SASI I/F付
- SELEX WINDOWソフト添付

プラス¥75,000（税込）

テクノジャパン PD-40S

税別定価￥138,000

- 40メガ
- 98用SCSI I/F付
- SELEX WINDOWソフト添付

プラス¥105,000（税込）

テクノジャパン PD-80S

税別定価￥168,000

- 80メガ
- 98用SCSI I/F付
- SELEX WINDOWソフト添付

プラス¥128,000（税込）

ICM SRC-80

（＋SCSI I/Fセット）

税別定価￥188,000

- 80メガ
- 98用SCSI I/Fセット
- EOシステムソフト付

プラス¥145,000（税込）

ウインテク WD-80 LTDII

税別定価￥165,000

- 80ヨガ 80メガ
- 98用SCSI I/F付
- ユーティリティソフト付

プラス¥99,900（税込）

★このページの特価表示は、セットでお求めの方に限ります。また、それぞれ50セットに限り4月末日まで有効ですのでお早めにお求め下さい。
もちろん各種クレジットカードの御利用や、通常分割払い、ボーナス一括払い、夏冬ボーナス2回払い、支払開始を5ヵ月先へ延期できるスキップ払いなどもOKです。お気軽にお問い合せ下さい。

業界初の総合保険付き

1. '90.2.1日よりお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品￥200,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品￥200,000以下の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、 火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   4-1） 総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   .4-2） 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

全国通信販売OK！下取り交換大歓迎！クレジットOK。

RX、RS、RAが安い!!しかも盗難、破損でも安心の保険つき。

日本マイコン流通センターの広告は334～341ページにも掲載されています。あわせてご覧下さい。

全国どこでもお電話一本で即お届け！ 受付時間 AM10:00～PM7:00

東京受付 03［463］4455（ヨシココ）

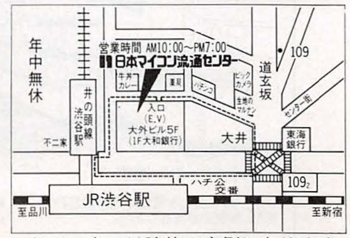
大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901

仙台受付 022(261)0929　FAX.03(463)2394

日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

◆すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F



エレベーターは建物の裏側にあります。

- お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊣6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊣5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊣1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊣451454〕
- 郵便振替口座 東京6-168261

★銀行、郵便局とも口座名儀は㈱日本マイコン流通センターです。

第1回日本パソコンゲーム大会
参加者受付中!!
'90年5月3/4日
会場:日本都市センターホール



パソコンゲームファンが、聞きたい、問いたい、知りたい、見たいもの。生の情報をたくさん集め、ユーザーとメーカーが一緒になって楽しめる――そんな「お祭り」を開く事になりました!!

■参加費　本大会２日間のみ・7,800円
　　　　　合宿代込み・　　15,800円

主催：第1回日本パソコンゲーム大会実行委員会

定員に達し次第受付を締切りますので
お申し込みはお早目にお願い致します

★たとえばこんなプログラムをご用意していま〜す!!
飯島健男オン・ステージ ここだけの話 ／ウルトラクイズ大会（賞品多数♡）／Hゲームの明日はどっちだ!?／海外ゲスト特別講演会（ロバート・ウッドヘッド、ジム・ブラッドレー、ロード・ブリティッシュ各氏予定） 雑誌編集部対抗クイズ大会／ゲームイラストレーター座談会／パネルディスカッション アニメとゲームの幸福な結婚 ／ファン投票による ’89年度ゲームベスト10 ／ディーラーズルーム／アートショー（原画展）／第四回日本CG大会／各メーカーのデモストレーション等を始め、会場はもり沢山のプログラムで目白押しです!!

☎0422-22-1980

お申し込みはお電話で！
昼12時より夜7時まで受付

実は…メカが苦手なんです。　出渕 裕

おかげさまで『ロードス島戦記』のアニメ化が決定いたしまして、読者の皆さん、ご声援ありがとうございました。と、まずはご挨拶から。

実は…僕は、パソゲーもファミコンも素人なんですよ。というのも、はまったが最後、のめり込んじゃうの判かってたから。ファミコンもね、(楽しみを) 知ってしまえば欲しくなるけど、知らなければ持たずに済む(笑)。まあ、メカを描くのは大好きだけど、自分でメカを操つるのは苦手、というトコロもありましてね。

MacⅡもリースで買たものの、使いこなすヒマが無くて…誰か、使い方を教えてくれ〜(笑)。と、そんなこんなで、パソコンゲーム大会、楽しみにしています。スタッフの皆さんもがんばって下さい！

㈱ゼネラルプロダクツ　本社/〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町2-7-1-2F

CONT

マイコンBASIC

5月号







ENTS

わかる！動かせる！パソコンの
楽しさを伝える雑誌

Magazine

目次





Super Soft3大特集

BM特選プログラム・コーナー

広告さくいん

©マイコンBASICマガジン5月号
第9巻 第5号
1990年4月25日印刷 1990年5月1日発行
定価440円(本体427円)
電波新聞社 1990 Printed in Japan
編集発行人:平山秀雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141
電話 東京(03)445-6111(大代表)
振替(東京)5-51961
印刷:奥村印刷 製本:株式会社 堅省堂

アーケードゲーム進化論

BASIC MAGAZINE SPECIAL Vol.02

木馬→エレメカ→ビデオゲーム→通信……そして体感から体験へ！

4月1日から大阪で開催されている「国際花と緑の万国博覧会」会場に，ナムコがこれまでのビデオゲームのイメージとは異なる“ハイパー・エンターテイメント”を実現した新しいゲームを出展している。これは施設そのものがプレイ・フィールドで，多人数が同時参加して楽しむ，体験ゲームともいえるユニークなものだ。

ハイパー・エンターテイメントの実現に向けてまた一歩接近したこのゲームを紹介するとともに，これからのアーケード・ゲームがどう進化していくのか，その歴史と未来像を探ってみよう——。



小説『ドリームパーク』が描く体験ゲームの未来形

選抜された最高のプレイヤーが息詰まるゲームを展開する!

L・ニーヴン&S・バーンズ著の『ドリームパーク』は，近未来のゲーム場を舞台に繰り広げられる体験型ゲームを主題に，そこで発生した殺人事件を織り混ぜたＳＦ仕立ての推理小説だ。ゲームはエア・ドームの中に設定されたフィールドで行なわれる。地形や建物はもちろん，待ち受ける怪物や罠，シナリオはすべてゲームマスター（GM）が担当し創り上げたものだ。ＧＭの地位は，このゲームの参加者すべての頂点で，前年度にチャンピオンの栄冠を得た者のみが就任できる。ＧＭが設定したゲームに挑戦するのは，国中から選抜されたトップ・プレイヤーたち。勝ち残った者には“ＧＭ”の称号が与えられ，翌年のゲームを司る権利が授与されるのだ。

この作品には僕たちの求める体感ゲームの理想形がある。あと何年後かはわからないが，きっと近い将来これらのことは現実になるだろう。(イラストは原作を参考に本誌編集部で創作したものです)



ゲーム・ストーリーの進行具合によって，刻々と変化するプレイヤーの表情もモニター上に随時映し出されていく。

体力，行動力はもちろんのこと優れた頭脳や精神力，さらには直観力なども備わっていなければGMにはなれない。



宇宙空間では静止衛星が待機。地上から送られてくるゲームの模様を電波に乗せて，全世界の家庭に衛星中継している。
ゲーム・フィールドの雰囲気を壊さぬよう，昆虫型ロボットに搭載されたTVカメラでゲームの模様を撮影している。
全世界の大観衆が見守るなか，死力を尽くして戦うプレイヤーたち。たとえゲームとはいえ，その姿はみんな真剣だ。
自分の出番を待つ出場者たち。特設展望席から他者の試合を観測し，思い思いに作戦を立てている。緊張の一瞬だ。

「国際花と緑の万国博覧会」マジカルクロス出展(ナムコ)

CPU"68020"17個が生み出すポリゴナイザー3D宇宙空間!



アクティブシミュレーター『ギャラクシアン³』

360度マルチ・スクリーン

▲プレイヤーをとり囲むように設置された360度マルチ・スクリーンが,本当に宇宙空間へ飛び出したような錯覚を起こさせる。超巨大戦艦なども,その全貌を一気に表示し,圧倒的な迫力を生む。

HISTORY OF ARCADE GAME

1972年にアタリ社が『ポン』を発表して以来,コンピュータ・ゲームは驚異的なスピードで進化してきた。ここでは大型筐体の体感ゲームを中心に,アーケード(業務用)ゲームがたどってきた歴史を見てみよう。

ドンガバチョ(ナムコ)
▼体感ゲームの元祖とも言える存在。「トラヒゲ」も同時発売。



'66 ★ドンガバチョ(ナムコ)
'72 ●ポン(アタリ)
'73 ★フォーミュラーX(ナムコ)
'76 ●ブレイクアウト(アタリ)
'78 ●スペースインベーダー(タイトー)
'79 ●ギャラクシアン(ナムコ)
'82 ●ゼビウス(ナムコ)
★ポールポジション(ナムコ)
'83 ●ファミコン発売

フォーミュラーX(ナムコ)
▼設置面積は畳3枚分!ド迫力の大型ドライブ・シミュレータだ。





120インチ・プロジェクタ

▲16台のビデオ・プロジェクタが，3次元CGのマルチ映像を大画面に投影。プロジェクタの基部にはモーション・ユニットが設置され，映像にシンクロした体感を与えてくれる。

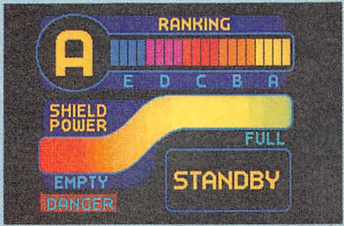
コックピット

▲28人のプレイヤーが同時参加可能。プレイヤーは操縦桿を上下左右に操作して照準を合わせ，トリガーを引くとビーム砲が発射される。操縦桿の前には成績を示すモニターが。

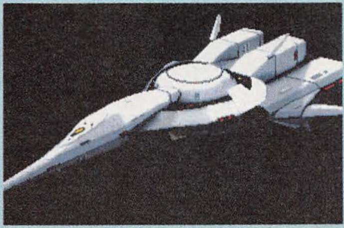
最新型ギャラクシアン!!



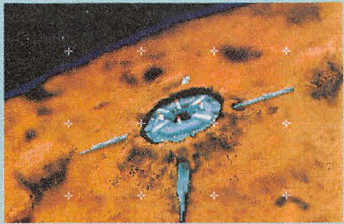
▲白熱の宇宙戦に我を忘れてのめり込む。



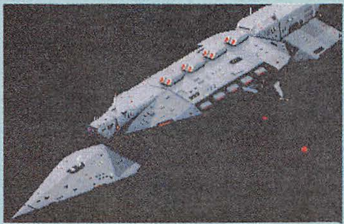
▲自分のランク，状態をモニターで表示。



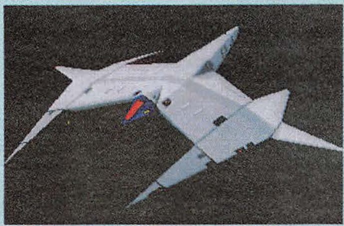
▲これが自分の操縦する機，ドラグーン。



▲敵要塞キャノンシードへここから潜入。



▲シャープなデザインの敵戦闘機。



▲これも敵機のひとつ。素早さが特徴。

'83
★スターウォーズ(アタリ)
★Mr.プロレス(ナムコ)

'84
●ドルアーガの塔(ナムコ)
★パンチアウト(任天堂)

ポールポジション(ナムコ)
▼大型筐体ゲームの利点は「なかで眠れる」？ということでもある。



'85
●スーパーマリオブラザーズ発売
★ガントレット(アタリ)
★スーパーデッドヒート(セガ)
★スペースハリアー(セガ)
●バトルバード(アイレム)
★ハングオン(セガ)

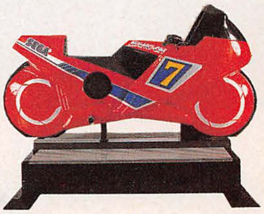


Mr.プロレス(ナムコ)
▲腕ずもうゲームの大型版。謎のレスラーMr.プロレスと体力勝負。

'86
★アウトラン(セガ)
★WECル・マン24(コナミ)
★エンデューロレーサー(セガ)
★サンダーセプター(ナムコ)

'87
●PCエンジン発売
★アフターバーナー(セガ)
★サンダーブレード(セガ)

ハングオン(セガ)
▼レース用バイクを丸ごとモデル化。文字通りハングオンして遊ぶ。



「国際花と緑の万国博覧会」マジカルクロスに出展(ナムコ)

カイに会える! ドルアーガと戦える!



スーパー・ゲームライド
『ドルアーガの塔』

魔法の剣(光線銃)

◀ムービングシートに乗ったプレイヤーらは魔法の剣で戦い，敵を倒すとスコアパネルにゲーム成績がリアルタイムで加算されていく。剣は，剣と銃が合体したようなデザインだ。

HISTORY OF ARCADE GAME



アウトラン(セガ)
▶サーキットでなく，リゾート地でのドライブ感覚が発売当時話題になった。

'87

★ストリートファイター(カプコン)
★ダライアス(タイトー)
★ファイナルラップ(ナムコ)
★フルスロットル(タイトー)
★ヘビーウェイトチャンプ(セガ)
★M・Nランディング(タイトー)

'88

●メガドライブ発売

WECル・マン24(コナミ)
▼本格レースゲーム。クラッシュするとクルクルまわって，観客のさらし者に。





体感型ドルアーガの塔!!



▲ライドの前面には，スコアパネルが。



▲仲間と協力してドルアーガを倒せ！



▲うす暗い中に立つ魔法使い。

宿敵ドルアーガ

▲コースの要所要所には，ドラゴンや魔法使いなどの敵が待ちかまえている。彼らとの戦いに勝てば先に進むことができ，いよいよドルアーガとの決戦に突入。ドルアーガを倒してカイを救出しよう！

ニューライド・システム

◀プレイヤー（ギル）は４人ひと組みとなってライドに乗り込み，塔の迷路を突き進む。ライドはシナリオの進行にそって，自動的に加速，減速がコントロールされている。



マルチ・エンディング
▲ドラゴンを倒すなどのクリア条件に満たないと，コースをはずれゲーム・オーバーとなり真のエンディングは見られない。

ダライアス（タイトー）
▼モニター３画面を連結した，超大画面で展開するシューティング・ゲーム。



'88
★ウイニングラン（ナムコ）
★ギャラクシーフォース（セガ）
★コンチネンタル・S（サーカス）（タイトー）
★チェイスHQ（タイトー）
★トップランディング（タイトー）



アフターバーナー（セガ）
▲タテにヨコに筐体がグリングリンと回転し，実戦さながらの迫力。

'88
★ニンジャウォリアーズ（タイトー）
★パワードリフト（セガ）
★メタルホーク（ナムコ）

'89
●ゲームボーイ発売
★ダートフォックス（ナムコ）
★スーパーモナコGP（セガ）
★G―LOC（セガ）

ミッドナイトランディング（タイトー）
▼空港から離陸した旅客機を無事着陸させる，フライト・シミュレーション・ゲーム。

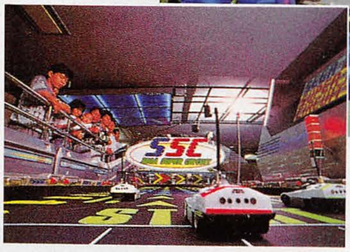


最新の技術が夢を現実に！

『ドリームパーク』にあるような未来を待つまでもなく，現時点においても体感ゲームはかなりの位置まで進化してきている。ここに紹介したような最新のゲームが，様々な世界を疑似体験させるべく，ゲームセンターで君たちを待っているのだ。

スーパーサーキット（セガ）







『スーパーサーキット』は，近未来都市の中に作られた全長103メートル，幅1.5〜2メートルのコースをビデオカメラ搭載のラジコンカーを走行させ，そのタイムを競うゲームだ。プレイヤーはRCカーのカメラから送られてくる映像をリアルタイムで再現する体感筐体に乗り込み，ハンドル，アクセルなどでRCカーを操縦する。

ギャラクシーフォース（セガ）



1988年の春に登場して，ゲーム・センター中の話題をさらった大型体感ゲーム。スピード感あふれるゲーム画面と，それに熱中するプレイヤーが良く見えるように，簡単なロールバーのみで，筐体の扉を取り去ったのが特徴。安全のために周囲に張られた鎖は，ほとんど遊園地の乗り物気分。現在は『ギャラクシーフォースII』が稼動中。

W・G・P（タイトー）



通信機能をタイトーとしては初搭載。動きによる平衡感覚体感に風による皮膚体感をプラス。バイク走行のスピード感をシミュレートしている。画面もライダーのポジションを再現してリアル度は高い。また，操作系も，ギアが左足の位置にあり，本物のバイクそのまま。クラッシュは心臓に悪い//

ファイナルラップ（ナムコ）



筐体間通信機能を最大限に生かした，F１レースゲーム。コックピットがレース展開に応じて前後に動くのはもちろんのこと，通信機能により，複数のプレイヤーが実際のレースさながらに競い合うことができる。友だち同士で競走するのもいいが，このゲームの本当の楽しさはゲーム・センターで出会った他人と戦うことにある。

企画，構成／とみさわ昭仁・石埜三千穂・多田太郎　**文**／とみさわ昭仁　**デザイン**／梁池秀一　**イラスト**／鏡泰裕・大森真司　**取材協力・資料提供**／㈱ナムコ，㈱タイトー，㈱セガ・エンタープライゼス，コナミ㈱

アートの極致を表現できるコンピュータ

ビデオゲーム基板大研究!!

鈴木康史

ゲーム・センターで見るアーケード(ビデオ)・ゲームというと，皆さんはどんなイメージをお持ちでしょう。

スピード感のあるスムーズな動き，美しいグラフィック，リアルな効果音，感動さえおぼえるBGMなど，ゲーム専用機やパソコンではとてもマネできないような，すばらしい表現力で私たちにせまってきます。

いつも親しんでいるハードとは，とても遠い世界の物のように思っていませんか？ 実はそんなに難しく考えることはなくて，ゲーム機やパソコンと同じCPU(マイクロプロセッサ)を使ったコンピュータなのです。

ではこれからアーケード・ゲームの機械（基板）と，パソコンやゲーム専用機のしくみを調べながら，コンピュータの表現力について学んでいきましょう。

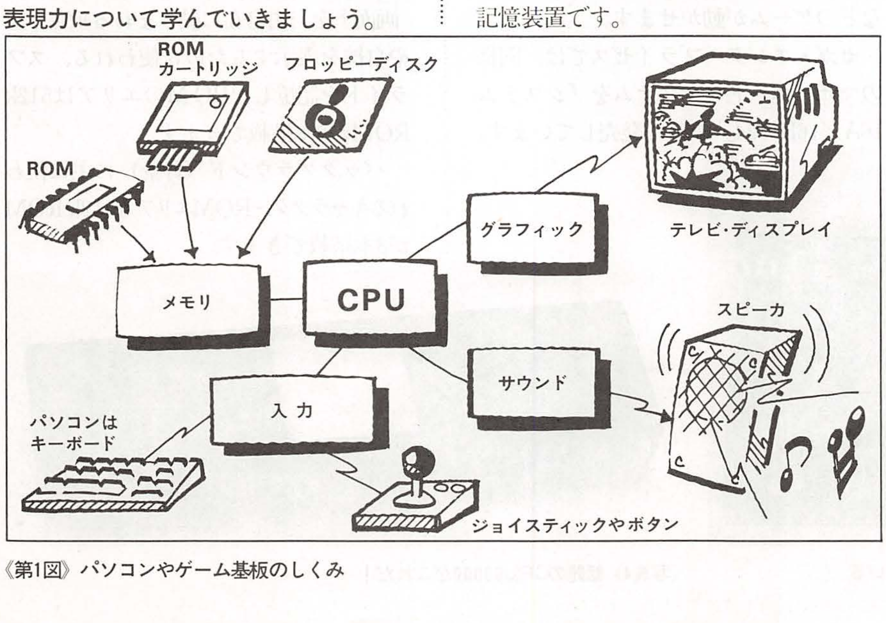
パソコンやアーケード・ゲーム基板のしくみと歴史

第1図が基本的なパソコンやゲーム基板の構造です。

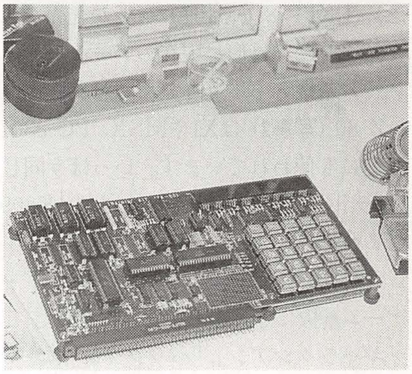
CPUを中心として人間の意志を入力する部分は，パソコンの場合ならキーボード，ゲーム機ならジョイスティックやボタンということになります。

人間の感覚に訴えるのは，テレビ・ディスプレイとスピーカということになります。

これらをコントロールするのがCPUとその周辺の回路であり，映像情報や，ゲームの内容や，パソコンの場合ならワープロとしての働きなどを記憶して，必要に応じて情報を出すのがメモリと呼ばれる記憶装置です。



《第1図》パソコンやゲーム基板のしくみ



《写真1》パソコン時代の幕開けに活躍した「マイコンキット」

ゲーム基板も，パソコンも大きな違いはありません。

パソコンもゲーム基板も，実はCPUの発達と共に同時に進化し，便利さの追求，楽しさの追求といった，それぞれの使用目的に合った発展をしてきました。

そして，一部の機種ではそれらが融合して，家庭でも表現力の豊なパソコンやゲーム専用機が使われる時代を築いてきたのです。

アーケード・ゲームの世界に1987年に登場した歴史的な作品「スペースインベーダー」(タイトー)から見ていくことにしましょう。

このゲームの基板には，後に大ヒットするZ-80の前バージョンである，8080Aという8ビットのCPUが使われました。当時はこれをマイクロコンピュータと呼んでいたのでマイコン搭載といっていました。

これ以前のブロック崩しやテニスゲームなどはTTLICを100個以上も組み合わ



《写真2》現在でも主力のCPUであるZ-80（通称ゼッパチ）

せた単なるICの塊にすぎなかったのです。

この時代のパソコンはPC-8001(NEC)，MZ-80K(シャープ)などZ-80という8ビットのCPUが搭載されたものが売れ筋でした。　また，パソコンを自作する人も多く，各メーカーから「マイコン組立キット」としてTK-80（NEC)，EX-80（東芝)，LKIT-8（富士通）などが発売されていました。外形は現在のアーケード・ゲーム基板とそっくりです（**写真1**)。

Z-80（**写真2**）はX1やMSX，PC-8801などにも使われています。いっぽう同じ8ビットのCPUで人気の高かったのが6809でこれはFM-7に使われました。

もちろんこの二つのCPUはアーケード・ゲーム基板にもどんどん使われました。「ギャラクシアン」,「パックマン」,「ギャラガ」,「スクランブル」,「ゼビウス」,「ハイパーオリンピック」,「グラディウス」,「ハングオン」,「アウトラン」,「源平討魔伝」，「ダライアス」などのヒット作品は，パソコンやゲーム専用機でおなじみのCPUを駆使して作られたのです（**写真3**)。

最近はX68000やメガドライブにも採用された68000（**写真4**）というCPUが中心になってきています。もちろん単独ではなく，数本同時に使用したり，Z-80と組み合わせて使われるマルチCPU方式が主流となっています。

マザーボード・システム登場で多タイトル搭載可能になったゲーム基板

アーケード・ゲームの基板は，パソコンと同じコンピュータであることは，よくわかったでしょう。

パソコンと違う点は，ゲーム・タイトルごとに基板を設計し，作ってしまうところにあります。アーケード・ゲーム・マシンは，**第2図**のような構造をしていて，別なゲームを動作させるには，基板ごと差し替えて使っていました。

現在もこの方式はとられていますが，最近「マザーボード」というものが登場し，各社から発売されています。

これは基板をファミコン本体にたとえると，ROMがカートリッジになります。

ROMというのはRead Only Memory（リード・オンリー・メモリ）の略で，記憶させたデータの読みだしだけができるメモリICのことです。

こうすれば，1台のマシンでメモリを差し替えるだけでいくつものゲームを走らせることができますから，経済的にも，保管スペース的にも助かります。

ナムコから発売されている「システムⅠ」というマザーボードでは「妖怪道中記」,「ドラゴンスピリット」,「ブレイザー」,「クエスター」，「パックマニア」，「ギャラガ'88」，「ワールドスタジアム」，「べらぼーまん」，「メルヘンメイズ」，「爆突機銃艇」,「ワールドコート」,「スプラッターハウス」,「ロンパーズ」,「ブラストオフ」などのゲームが動かせます。

セガ・エンタープライゼスでは，同様のマザーボード・システムを「システム16A／16B／24」として発売しています。

カプコンでは「CPシステム」，ジャレコは「メガシステム」，アイレムでは「M72システム」と呼んでいます。

新しいところでは，先月号でも紹介されていたSNKの「NEO・GEO」システムがあります（**写真5**)。これは，通常の差替え用ROMがむきだしのROMそのものなのに対し，ファミコンなどと同じカートリッジ（形態はもちろん大きい）方式を採用している他，マザーボード自身がゲーム専用機と同じ使いやすいスタイルをしており，家庭にそのまま持ち込める，ユニークで，新しい分野を開拓するパワーを秘めた製品といえましょう。

現行マザーボード「システムⅠ」に見るゲーム基板の性能と機能

では，実際にマザーボードの性能と機能を調べてみましょう。

例としてあげるのは，ナムコから発売されている「システムⅠ」です（**写真6**)。

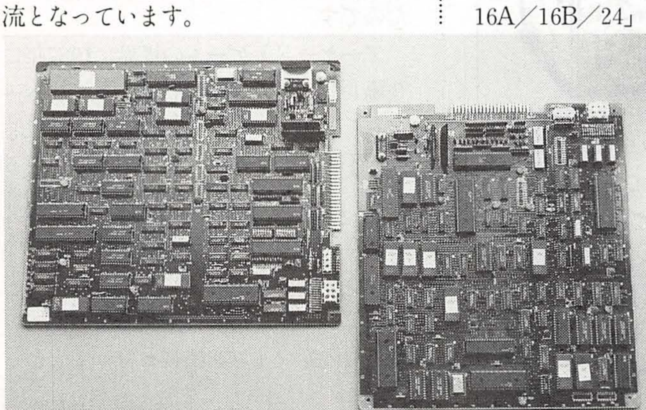
基板は2枚合わせで，CPUは8ビットの6809が3個使用されています。一つはシステム全体をコントロールし，残りの二つでグラフィックとサウンドをそれぞれ受け持っています。

基板上のレイアウトはとても機能的でメンテナンスがしやすくなっているのもハードな使用環境を考えてのことでしょう。

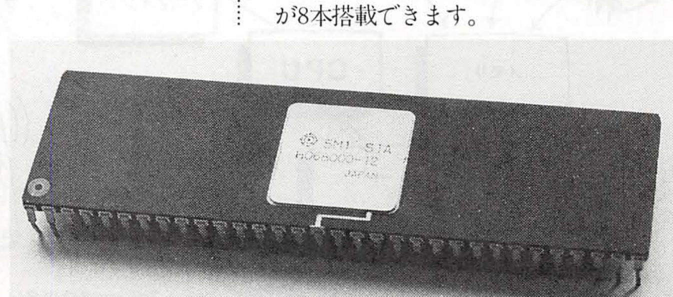
プログラムが記憶されたROMが差し込まれるプログラムROMエリアは最大512k ROMが8本搭載できます。

画面上を自由自在に動きまわる敵キャラや自機を表示するために使われる，スプライトを記憶したROMのエリアは512k ROMが8本搭載できます。

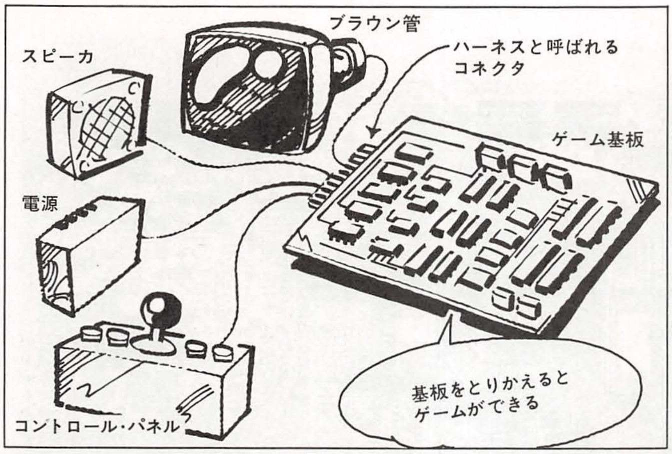
バックグラウンド（背景）に主に使われるキャラクターROMエリアも512k ROMが8本搭載できます。



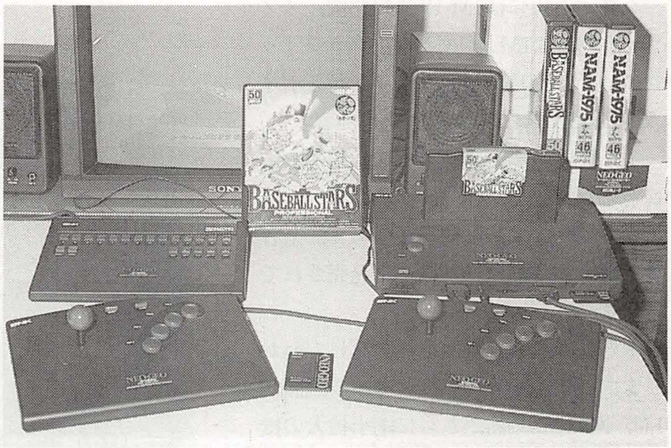
《写真3》ゲーム基板はこんなむきだしのスタイルをしている



《写真4》話題のCPU68000がこれだ！



《第2図》 ビデオゲーム機の構造



《写真5》 SNKのNEO・GEOシステム

サウンド関係は512k ROMが2本，ボイスは512k ROM6本に対応しています。

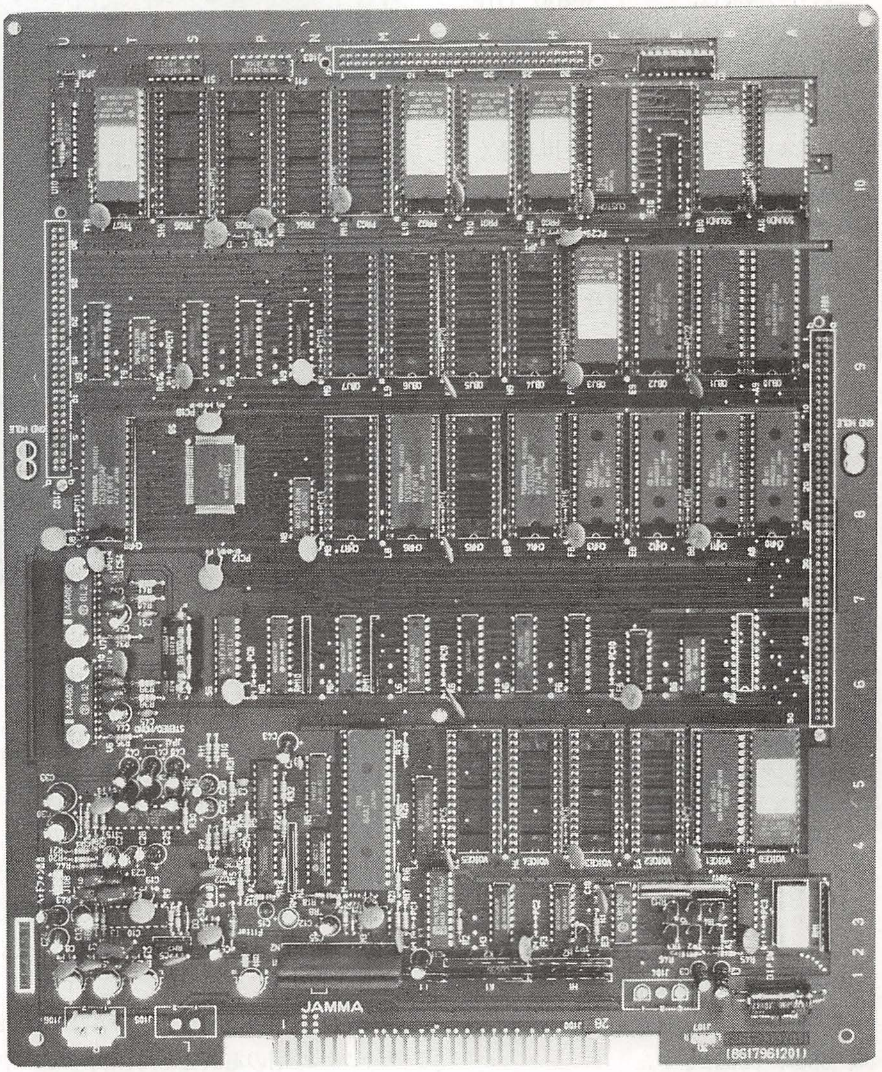
これらは，もちろんゲームによってちがいますが，十分に余裕のある設計となっているために，すべてを使いきっているゲームはありません。

ここで使われている6809というCPUは，Z-80にくらべてハイ・スピードの処理能力があります。

とはいっても1本でこれだけのデータをこなすのはきついので，それぞれ分業させながら，連絡を取りつつスピード処理を第一に設計されています。

パソコンから見ると，ぜいたくな内容ですね。

音に関する部分は，FM音源のシンセサイザと，サンプリングによる音源の二つに分かれています。サンプリングでは，生の音を再現していますから，人の声や効果音をリアルに再生してくれます。



《写真6》 ナムコの「システムＩ」

ハイパー・ボード「システムII」の性能と機能

つぎに，同じくナムコから発売されている「システムII」(**写真7，8**) を見てみましょう。このマザーボードは，より高度な表現力を持っており，最新の特殊なものをのぞくと，現時点のビデオゲーム基板の水準を示すものと考えてもいいでしょう。

このボードでできるゲームは「アサルト」，「オーダイン」，「未来忍者」，フェリオス」，「ワルキューレの伝説」，「球界道中記」などがあります。

ゲームの内容はともかく (失礼！) 画面やサウンドなどを技術的な目でみてもらえばすぐにわかると思いますが，とにかくＩにくらべると格がちがいます。

このボードにはCPUが3本搭載されていますが，その内容は16ビットの68000が2本，そして8ビットの6809が1本というもので，これだけでも大きな差が感じられるはずです。

68000は，システム (プログラム・エリア) と，グラフィック，サウンドを担当しています。

6809のほうはサウンド専用の働きをしています。

それぞれのROMのエリアはつぎのようになっています。

システム用には1M ROMが8個，スプライト用には1M ROMが4個，グラフィックには1M ROMが4個，サウンドとボイス用には1M ROMが4個という陣容です。

Iと比較すると，システムは2倍の容量に対応しています。

この場合も余裕を持たせてあり，全容量を使いきったゲームはまだ発売されていません。

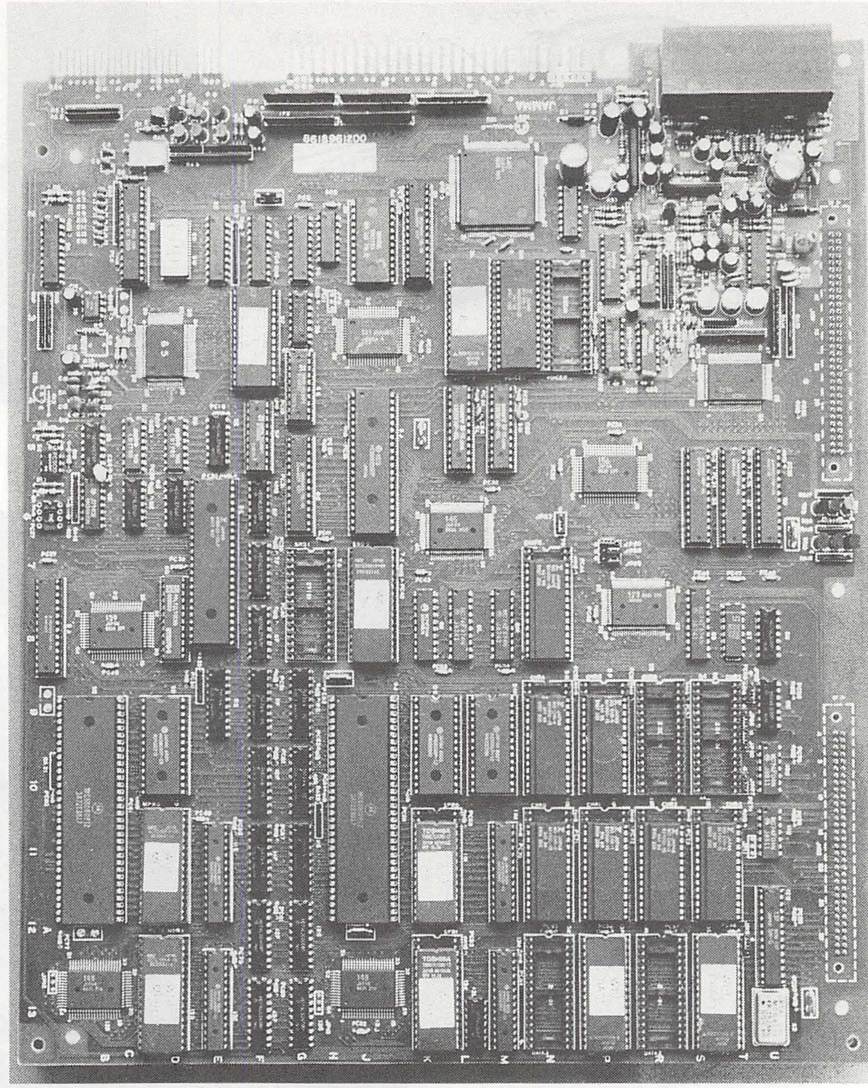
IとIIの違いは画面を見ただけでわかります。固定面が2枚，スクロール画面が4面，回転面が1面，さらに縮小拡大の機能までついています。

これらの機能は，ハード（機械）自体が持っていて，命令するだけで動作してくれます。ROMの中にプログラムやデータを組み込んで，むりやり？動作させる必要がないのでプログラムの負担も軽くなります。

特に拡大縮小機能は，ダイナミックな表現にはどうしても必要ですが，これまではたくさんのデータを用意しなければできなかったのです。

もう一つ忘れてならないのは通信機能がついている点です。これは複数の人が参加して楽しむ「ファイナルラップ」でおなじみの機能で8台までつながります。

音のほうもすごく，サンプリング用のカスタム・チップ（専用に作られたLSI）からは，CDなみのすばらしいサウンドが生みだされます。



《写真7》「システムII」の上面基板

パソコン，ゲーム専用機とビデオゲーム・ボードを比較してみよう

こんどは，皆さんが使っているゲーム機やパソコンとくらべて基板を研究してみましょう。

まず，かんじんなCPUですが，これらは大きな違いはありませんね。

基板のほうで主に使われているのはZ-80，6809，68000です。

最近は，各社とも68000がメインになってきました。

68000はセガのメガドライブにも使用されています。この68000が使われた最初の作品はナムコの「リブルラブル」(1983年)でした。パソコンではシャープのX68000が有名ですね。

ここしばらくは68000が主流の時代が続くことでしょう。

画像の出力は，パソコンではRGBモニタの400ライン（4000文字対応）が多く，美しく表示されますが，ビデオゲーム基板の場合は200ライン（2000文字対応）がほとんどです。

例外としてはセガの「システム24」があります。この24の意味は映像の同期周波数が24kHzであることを示していて，パソコンと同じ400ライン対応なのです。

ゲーム専用機はRF対応（テレビの1，2チャンネル用の電波として出力する）やビデオ対応が主です。これは少々画質が落ちますが，各家庭のテレビをそのまま使えるメリットがあります。

ゲーム基板で，パソコンのキーボードにあたるのが，コントロール・パネル（コンパネといわれている）です。ゲーム専用機ではジョイパッドなどがこの役目をしています。

ゲームのプログラムやデータを記憶している部分は，パソコンではフロッピーディスクになります。

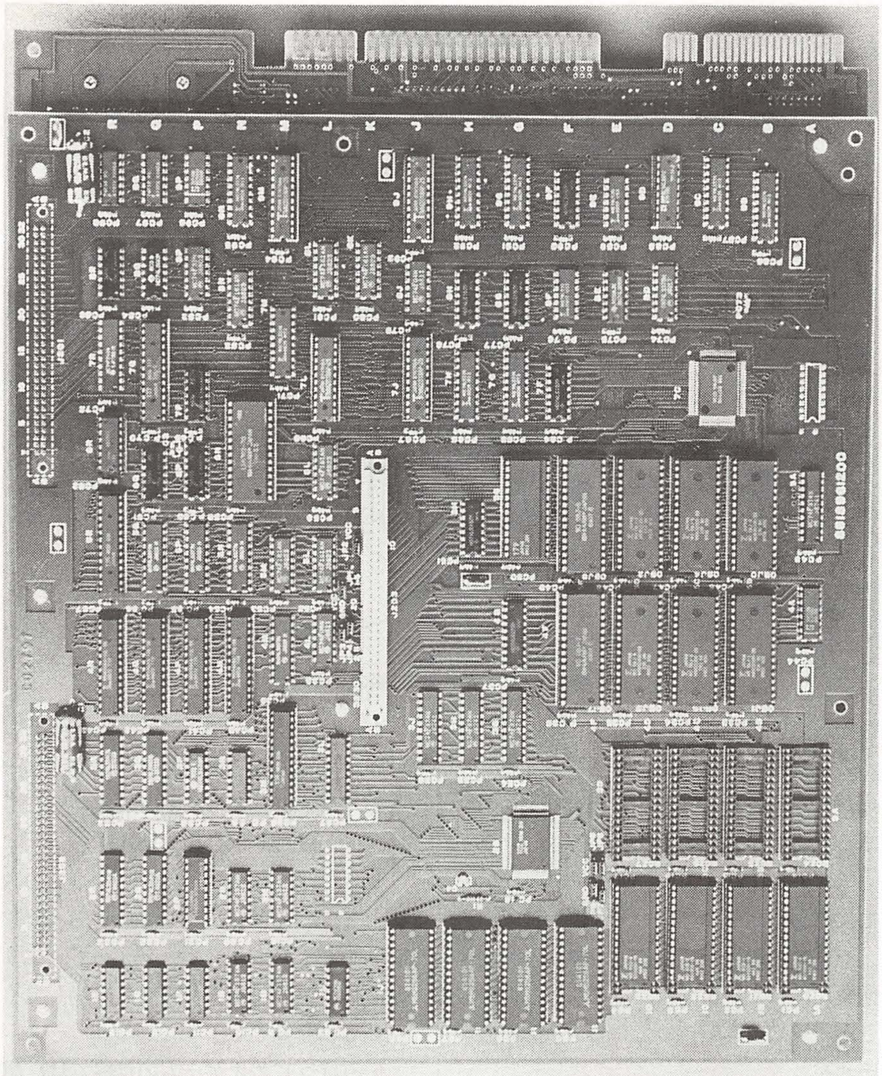
基板ではROMです。ゲーム専用機もこのROMが使われています。ゲームのカートリッジをあけてみた人は，中にLSIが入っているのを見たことがあるでしょう。あれがROMです。

基本的にパソコンもゲーム機も，ビデオゲーム用の基板もあまり変わりがありません。

大きな違いは，ビデオゲームの基板は，特定のゲームのために設計された専用のコンピュータだということです。

さきほど紹介したマザーボード・システムにしても，5年も6年も主力として使われることはありません。

技術の進歩に合わせて，どんどん進化していきます。パソコンの新製品と似たところもありますが，もっと大胆に，も



《写真8》「システムII」の裏側

っと積極的に技術を取り入れています。

より美しく，楽しいソフトを提供するための熾烈な戦いがハード設計の分野でも日夜行なわれているのがビデオゲーム基板の世界です。

なぜビデオゲームは表現力にすぐれているのか？

ビデオゲームの移植で定評のあるX68000のゲームも，最近のマルチCPUを搭載したゲームの移植となると，どうしても差を感じてしまいますね。

音のほうはともかく，やはりグラフィックはゲーム基板のほうがすぐれていることは否めません。

PC-9801シリーズやPC-8801シリーズでは，固定した画像はきれいでも，自由に動かすとなると，色数の制限があったりスピードが遅くなったりしてしまいます。

ここには根本的な基本設計の違いがあるのです。

パソコンのグラフィックは一般的にはビットマップ・グラフィックと言って，1ドット（画面の最少単位の点）ごとに描いたり消したりすることができる方式をとっています。また，ドットごとにそれぞれ色がつけられるようになっていて便利ですが現在の機種のスピードではビデオゲームの速度には対抗できません。

たとえば，1画面分320×224ドットをすべて描きかえようとすると，71680ドットをすべて描きかえなければなりません。

そのうえ色を変えようとなると，さらに処理時間がかかることになり，リアルなスピード感ある画像を動かして見せるなんていうことは望めなくなってしまいます。

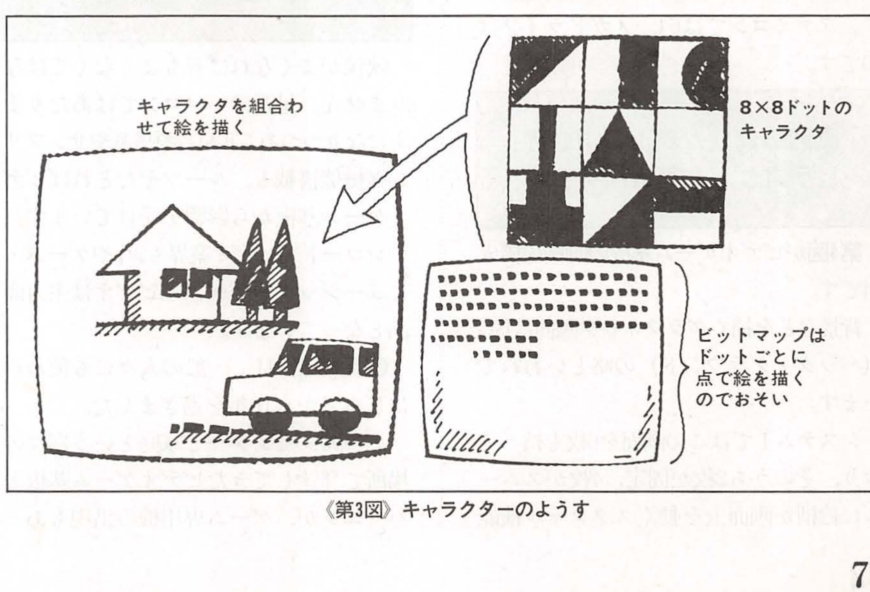
いっぽうビデオゲームの場合は，8×8ドット単位にまとめて置き換えるようになっています。この64ドットを瞬時に読み取ることができますから，描き変えスピードが速いのです。もちろん色が増えても処理スピードは変わりません。

ただし，これらの絵を大量に，ROMにデータとしてストックしておく必要がありますからROMとROMエリアがいります。

パソコンの場合は，漢字などの細かいものをシャープに表示させるという，大きな目的がありますし，あれだけたくさんある文字を活字のような8×8ドットのキャラクターとして記憶させておくのはたいへんです。そのために，実用的な表示速度がだせるビットマップ方式を使っているのです。

ゲーム基板のほうは，文字を細かく描くのは不得意です。ゲームの場合あまり細かい文字は必要なく，きれいでスピードのある表示が要求されているからです。

第3図が8×8ドットのキャラクターの例



《第3図》キャラクターのようす

ですが，こういうものをたくさん用意しておき（ROMに書き込んでおき），動作時にはRAMに記憶させ，それをものすごいスピード（10ns～100ns）で組み合わせて表示しています。

パソコンでいうとX1などに使われているPCG(プログラマブル・キャラクター・ジェネレータ）と同じ方式です。

もう一つ，ビデオゲーム基板で忘れてはならない機能としてスプライトがあります。これもグラフィツクの一種なのですが，ゲームには欠かせない重要なものです。

スプライトは画面上を自由自在に動かせ，背景に乗せたり，スプライト同志をかさねたりできる，アニメのセル画みたいなものだと思ってもらえばいいでしょう。大きさは，8×8ドット，16×16ドット，32×32ドットなどがあり，スプライトに描いたキャラクターを自由に拡大縮小する機能を持った基板もあります。

スプライトを表示する画面のことは，オブジェクト画面といいます。

パソコンでこの機能を持っているのはMSX,FM TOWNS, X68000などがありますが，スプライトの数や機能では，基板に一歩（MSXでは50歩くらい）ゆずっています。 ファミコンもスプライトを持っていますが，8×8と16×16ドットのスプライトしかなく，横に8個以上はならべられません。メガドライブでは，80個ならべることができます。

ビデオゲーム基板では128個ならぶのは普通です。

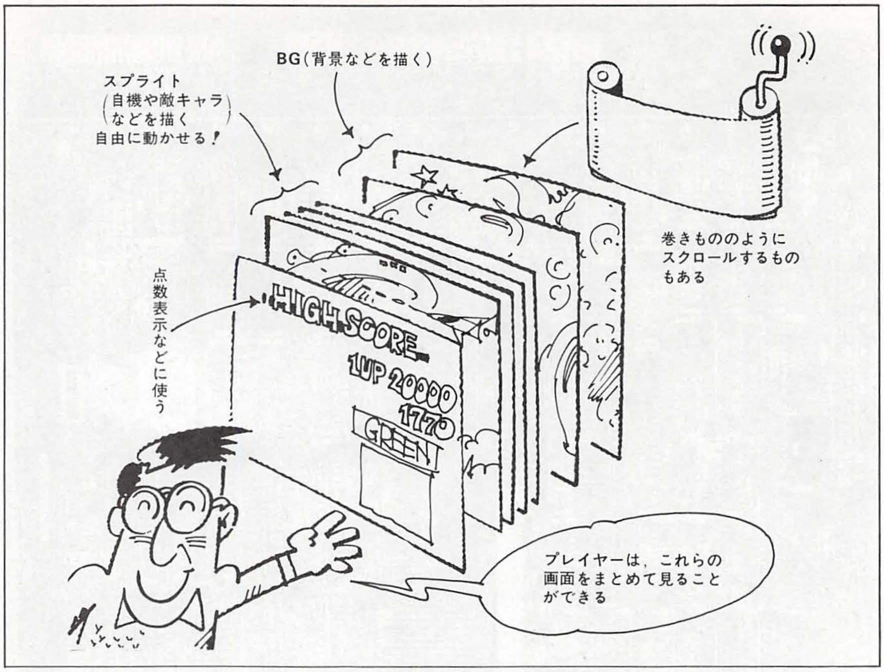
スプライトの数で見ると，ビデオゲーム基板では，数千も持てるものがあります。ファミコンでは64，メガドライブは80です。

画面の構成が表現力中心のビデオゲーム基板

第4図がビデオゲーム基板の画面の構成図です。

背景などを描くグラフィック画面はBG（バック・グラウンド）の略といわれています。

システムⅠではこの画面を6枚も持っており，そのうち2枚が固定，4枚がスムーズに絵柄が画面上を動くスクロール機能



《第4図》 ビデオゲーム基板の画面構成

を持っています。

これらの面の前や後ろをスプライトに描かれたキャラクターが自由自在に動きまわるのです。

システムⅡではさらに回転面が加わり，拡大縮小機能がついています。

パソコンの場合にも，グラフィックを何面か持っていますが，このようにたくさんの絵の要素を持っているものはありません。

X68000やFM TOWNSがこれに近い機能をもっています。その結果は皆さんが楽しんでいるゲームのできぐあいをみればおわかりですね。

終わりに

映像がよくなれば音もよくなくてはなりません。最近のパソコンではあたりまえになりつつあるFM音源搭載やサンプリング機能搭載も，ルーツをたどればビデオゲーム基板から影響を受けています。

レコード・ビデオ業界も，今やゲーム・ミュージックやゲームのビデオは主力商品となっています。

CPUが出現し，一般の人々にも使われはじめてから10年を過ぎました。

ゲーム・センターと家庭という別々の場所で発達してきたビデオゲーム基板とパソコンが，ゲーム専用機の出現もあってだんだん近いものになりつつあります。

パソコンは電子計算機というコンピュータのイメージよりも，新しい媒体としての評価が浸透しはじめています。

長年無視され続けてきたパソコンの表現力もここへきて一気に高まっています。より美しく，よりスピーディーで，より楽しいコンピュータが続々と登場してくることになるでしょう。

いっぽうビデオゲームの世界では，想像もつかなかったような体感，体験型のゲームを開発しています。

両者の関係は今後ますますおもしろくなってくると思われます。読者のみなさんも，これを機会に，ビデオゲームのマシンとしてのすばらしさにも目をむけて研究してみてはいかがでしょうか。

また，ビデオゲームの基板自体を買うこともできます。本誌の「ビデオゲーム・クラシック・ガイド」のコーナーでは，中古の基板の解説が連載されています。基板は単にゲームを楽しめるだけでなく，今回ご紹介したような，しくみや機能なども学ぶことができる教材であるといってもいいでしょう。

また自分の持っているパソコンの性能や機能についてもあらためて調べてみましょう。

一人でも多くのみなさんが，ハードウエアについても興味を持って取り組んでもらえれば幸いです。

MSXパソコンでMIDIコンピュータ・ミュージックするための

「MIDI SAURUS」登場!!

By バブリン鉄男

●MIDI SAURUS●
内容：インテリジェント型MIDIインターフェース・カートリッジ3.5"2DD システム・ディスク
価格19,800円

●問い合わせ先●
㈱BIT²
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9
☎03-479-4558

MSXでもMIDIを使ったコンピュータ・ミュージックが楽しめるようになる！そんな新製品がBIT²より発売されます。「MIDI SAURUS」がソレでMSXユーザーには要注目の商品です。

MSXユーザーには音楽好きが多い？

発売以来，根強い人気を誇っているMSXパソコン。

ソフトの充実ぶりも著しく，ゲーム・ソフトではアーケード・マシン並みの迫力で楽しめるものもでてきているようです。

全体として，ファミコンのような気軽さとパソコンの持つ発展性をバランスよく持っているのが特徴といえるでしょう。

このMSXパソコンはMSX→MSX2→MSX2＋というふうに規格が発展してきて，この間にサウンドやグラフィックの機能が充実してきたのは，みなさんもご承知のとおり。

ここでは，MSXパソコンによる音楽制作ということについて，話を進めましょう。

これまで，MSXで音楽するという場合，FM PAC（FM音源カートリッジ，パナソニック発売）を使用し，拡張BASICにより内蔵音源を演奏させるという手法が一般的でした。

ベーマガに，毎月連載されている「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」を見ても，MSX/MSX2/MSX2＋（要FM PAC）というシステムによる投稿が目立っています。

あんまり目立っていたので，昨年の5月号から今年の4月号までの掲載された数を調べてみたらMSX/MSX2/MSX2＋(要FM PAC）用の投稿が一番多いことがわかりました（15/61点)。

もちろんこれだけで判断しちゃうには，危険だけど，MSXのユーザーには音楽好きが多いのかな，という気がします。

とにもかくにも，現在までMSXでコンピュータ・ミュージック（と言わせてもらいます)を楽しむためには，拡張BASICの知識が必要で，その方法は本体の音源，またはFM PACによる音源を鳴らすというものだったわけです。

MIDIによるコンピュータ・ミュージックのメリット

さて，今回はMSXで，MIDIを使ったコンピュータ・ミュージックを可能にするためのアイテムをご紹介しましょう。

と，いきなり言われても「おいおい，MIDIによるコンピュータ・ミュージックって一体なんなんだ！」という読者も多数いることだと思いますので，まずMIDIによるコンピュータ・ミュージックというものについて説明しましょう。

MIDIっていうのは電子楽器同士，またはパソコンと電子楽器をやりとりするための，情報の規格です。

最近，MIDI対応ゲームというのも発売されていますから，MIDIという言葉ぐらいは知っている人もいるんじゃないかな？

第1図を見てください。これがMIDIを使ったコンピュータ・ミュージックの基本形です。

①パソコン

②音楽ソフト

音楽させるためのプログラムが入ったソフトです。

③MIDIインターフェイス

これはコンピュータ語を電子楽器語に，電子楽器語をコンピュータ語にしてくれる賢い通訳さんです。

④MIDIケーブル

このケーブルの中をMIDI情報データが流れていきます。流れていくのは音声信号じゃありません。楽器の演奏などのコントロール用のデータです。

⑤MIDI音源

MIDI端子のついた電子楽器。けっこう安いのもあります。楽器屋さんに売っています。

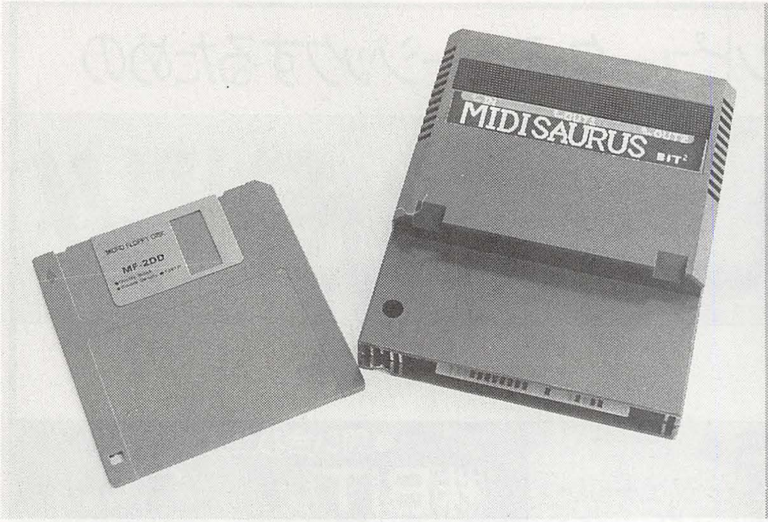
⑥オーディオ・ケーブル

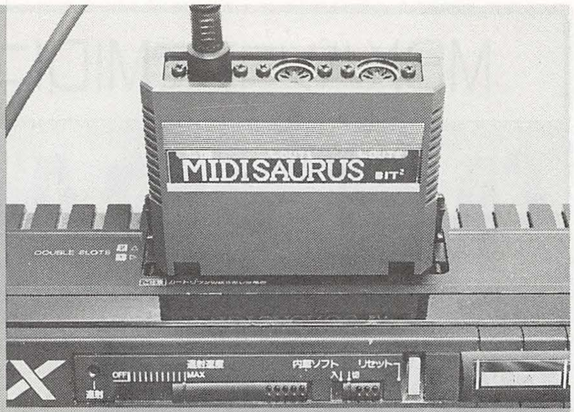
MIDI音源の音声出力からオーディオ機器につなぐケーブルです。電気屋さんに売ってます。この中は音声信号が流れています。

⑦オーディオ機器

ラジカセやステレオなど，家庭にあるものでOK！音声入力にオーディオ・ケーブルを接続します

MIDIによるコンピュータ・ミュージックでは，機材のコンポーネントのしかた





▲《写真２》MIDIインターフェースはこのようにスロットに接続する

◀《写真１》「MIDI SAURUS」

により初心者←→プロレベルを設定でき，自分のレベルに合わせて自由に機材を選んで，楽しむことができます。

データの入力方法も，いろいろ用意されていますから，自分に一番あった方法を選んで行なうことができるはずです。

データ入力の簡単さやその後の変更のしやすさなども大きな魅力の一つでしょう。

本格的にパソコンで音楽を楽しみたいのなら，MIDIを使った方法が一番です。

そして「MIDI SAURUS」登場!

このMIDIを使ったコンピュータ・ミュージックをMSXで可能にするアイテム，それがBIT²から発売されるMSX用MIDI音楽セット「MIDI SAURUS（ミディサウルス）」(4月25日発売予定)です（写真1）。写真右のMIDIインターフェースと左のシステム・ソフトで構成されます。

これに組み合わせて使う音源は，MIDI対応なら何でもOKです。メーカー推薦機としては，カワイのPHm(価格38,000円)，カシオのCSM-1（価格27,700円）をあげています。

MIDIインターフェースは第１図の3にあたるもので，**写真２**のように本体のスロットに挿入して使用します。MIDI端子は**写真３**のようにIN×1，OUT×2で，このMIDI OUTとMIDI楽器側のMIDI INをMIDIケーブルで接続するわけです。**第１図**でいうと3，4，5の部分になります。

ちなみにMIDIインターフェースの中身は**写真４**のようになっています。

システム・ソフトも高品位

ではシステム・ソフトのほうを見てみましょう。データ入力方法は以下の四つが選べるようになっています。

①リアルタイム入力
②MIDIキーボードからのステップ入力
③MSXテンキーによる数値入力
④MSXアスキー・キーによる割りつけ入力

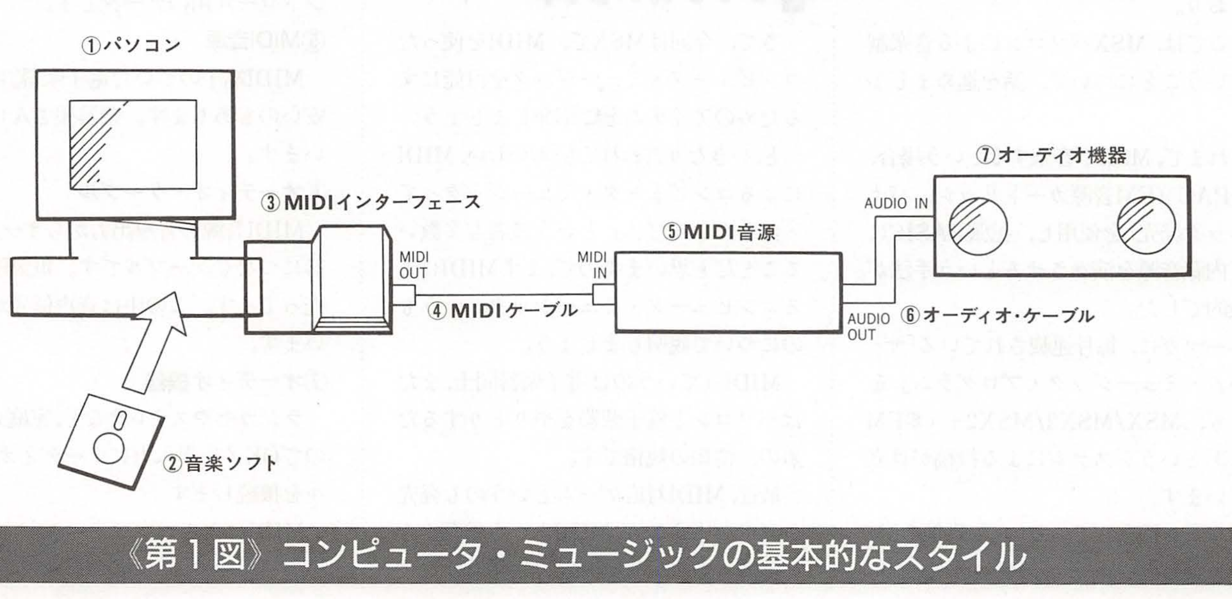
①と②の入力は，MIDI端子のついたMIDIキーボードを使って入力する方法です。

①の方法は，メトロノームに合わせて演奏するとそのデータがそのまま入力される，というもので鍵盤楽器が弾ける人むけ。

②の方法は同じく接続したMIDIキーボードを使いますが，鍵盤を1音1音押して入力していく方法ですから，こちらは弾けなくても平気!の入力方法です。

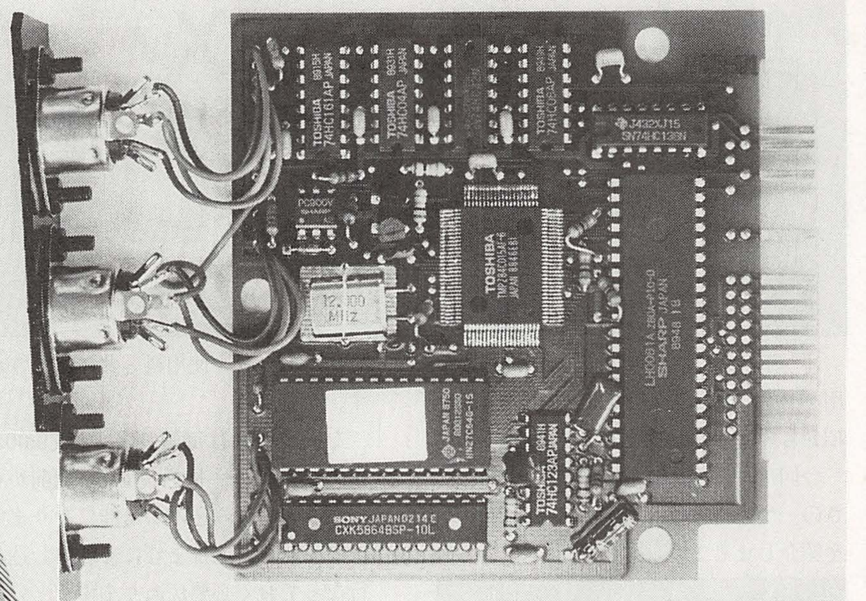
③，④の方法はパソコンのキーボードを使う方法で，こちらはもっと弾けない人（?）でもOKです（**写真５**）。

ソフト自体は8トラック＋1リズム・トラック（**写真６**）という構成で，最大16



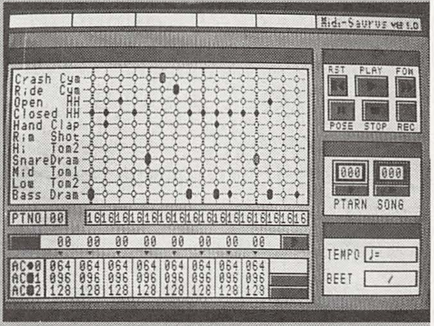
《第１図》コンピュータ・ミュージックの基本的なスタイル

▶《写真4》CPUが入っている

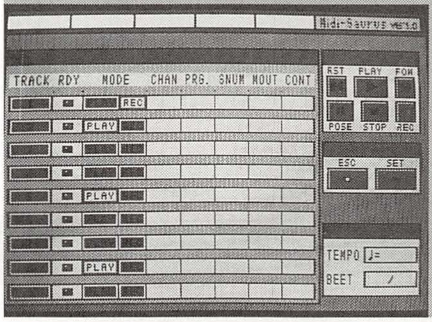


▼《写真3》MIDI端子の部分





▲《写真6》リズム・パターンを作成するための画面



◀《写真5》システム・ソフトのメイン画面

和音9トラックの演奏が可能になっています。

このシステム・ソフトは，PC-9801などのパソコン用に発売されている音楽ソフトと比べてもまったく遜色(そんしょく)のない内容になっています。基本スペックは**第1表**を参照してください。

さて，最後に価格です。システム・ソフトとMIDIインターフェースのセットでナント19,800円!!

しかし，これってスゴイですね。MSXの本体だってそう高くないし，手頃な価格の音源と組合わせれば，ものすごく低予算で，音楽が楽しめるようになるわけですからね。

BIT²では，この「MIDI SAURUS」に音源をセットにして販売する計画もあるそうです。このセットだと音源を選ぶ手間まで省けちゃいますね。

またデータ曲集の発売なども含め，ユーザー・サポートはしっかりやっていきたいとのことでした。

言い訳がましくなりますが，今回レポートしたのは，まだ商品が完成するる前だったので，操作性までご紹介できませんでした。これらはまた，追ってご紹介していきたいと思います。

《第1表》システム・ソフトのスペック

トラック	8トラック＋1リズムトラック
MIDIチャンネル	1～16
分解能	4分音符＝96・48
音符	全音符～64分音符
アクセント	スタッカート，テヌート，アクセント，スフォツァンド
強弱記号	ピアニッシモ～フォルテッシモ
イメージ記号	テヌート，レガート，ドルチェ，スタッカート，ピチカート
テンポ	40～200
アフタータッチ	0～127
プログラム・チェンジ	0～127（音色名入力もサポート）
コントロール・チェンジ	1～121，バリュー0～127
イレース	消去，範囲消去，トラック消去，全トラック消去，ブロック消去，全消去
演奏	部分コピー，ページ・コピー，トラック・コピー
ディスク	スコア・セーブ，トラック・セーブ，マージ，リネイム，デリート
オムニ・モード	オムニオン・ポリ，オムニオン・モノ，オムニオフ・ポリ，オムニオフ・モノ

集中連載 MSXパソコン通信局
「THE LINKS」
徹底活用③

丹治 佐一

ネットワークゲームが楽しめるMSX専用パソコン通信網〝THE LINKS〟。この紹介も今回で最終回となりました。

今回は，このネットワークのおもしろさの一つである〝ミッドナイトラリー〟を紹介しましょう。

■全国一斉スタートのゲーム！

このミッドナイトラリー(MIDNIGHT RALLY)は，カー・レースゲームで東京から目的地の大阪へ，誰よりも早く着けるかを競うゲームです。

ただ単に自分だけが目的地まで突っ走るのではなく，全国のミッドナイトラリー参加者全員と競うものなのです。

ここがネットワーク・ゲームのおもしろいところで，画面には自分しか写りませんが，チェック・ポイント通過時に教えてくれる，全国で何位に入っているのかの〝ランキング〟がとても気になり，ついクソーッ!と熱くなってしまいます。

何か所かチェック・ポイントを通過し，目的地の大阪へと向かうわけです。ゴールしたときの順位がとても楽しみですよ。

■ミッドナイトラリーの参加申し込み

さて，このミッドナイトラリーを楽しむには，まず参加希望を〝LINKS〟上で申し込まなければなりません。

参加料金は400円（アクセス料金なし）でネットワーク使用料と共に請求されます。

なお，ゲームは毎週火曜日の夜9:00から全国一斉スタートで，その2時間前からプログラムの読み込みが可能になります。

ですから，前日までに参加申し込みを行なっておく必要があります。

方法は，THE LINKSに入ったら，メニュー10のミッドナイトラリーを選択します（**写真1**）。そして，この中の参加申し込みを選択し，希望日時と，氏名，ニックネーム，電話番号，メッセージを入れて，参加登録を行ないます（**写真2**）。

参加登録をしたら，ネットワークから〝ミッドナイトラリー・ライセンス・カード〟がメールで送られてきます（**写真3**）。

これで準備OK!いよいよ当日のスタートまで待ちます。

■ゲームの準備

ゲーム開始の2時間前からプログラムの読み込みが可能ですから，なるべく早くネットワークに入ってプログラムを読み込んでおきましょう。

ネットワークに入ると，スタート・ラインのメニューが出るので，PM8:50までにプログラムの読み込みを完了しておきます（**写真4**）。

ネットワークの指示にしたがって，読み込むとパソコン側にソフトが入ります（転送時間は約6分かかる）。その後電話回線が切れます。

この状態でパソコンの電源を切らずにそのままスタート時間まで待ちます。

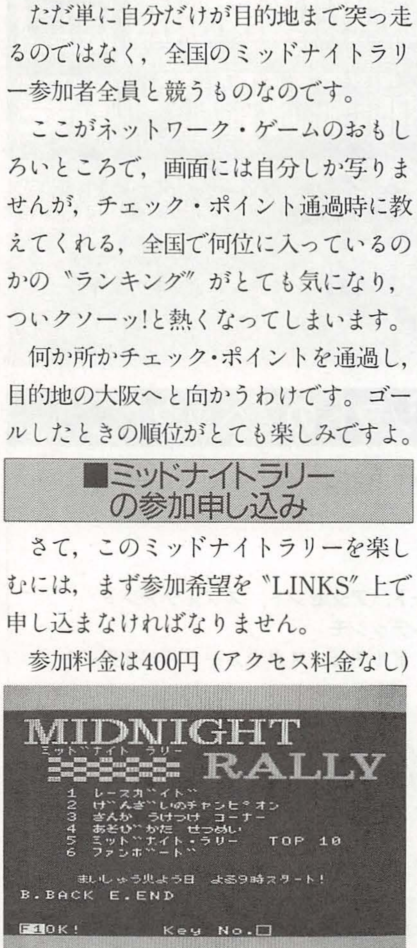
夜9:00ちょうどになると自動的にゲームがスタートするので，それまで指先の準備体操でもしておきましょう（**写真5**）。

●ゲーム開始

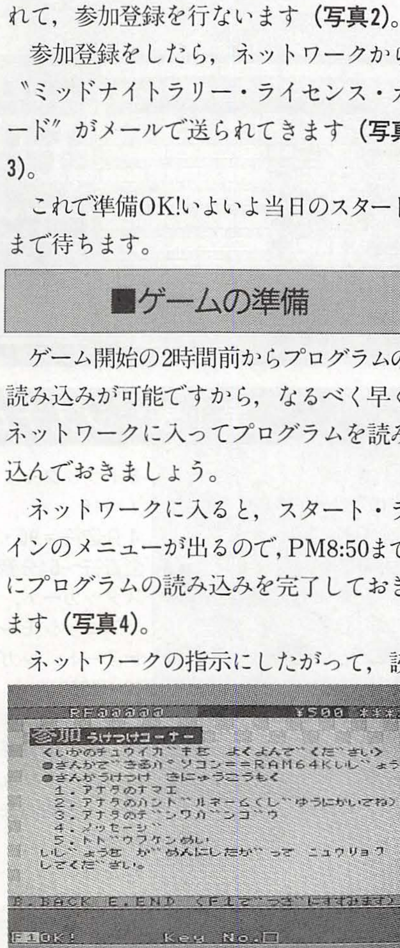
ゲームは，コナミの〝ハイパーラリー〟と〝ロードファイター〟をチューンアップしたもので，全国一斉にスタートするように作られています（**写真6**）。

1ステージ（初めだけ2ステージ）クリアするとチェック・ポイントに到達します。

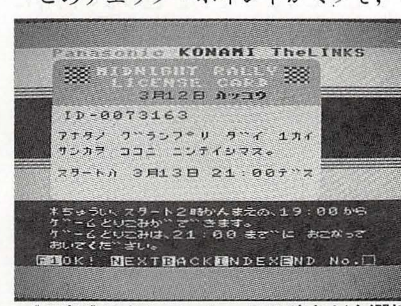
このチェック・ポイントがミソで，ス



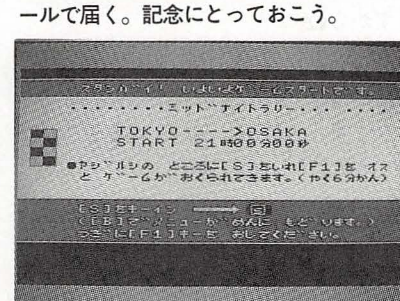
《写真1》THE LINKSに入ったら，メニュー10番の〝ミッドナイトラリー(MIDNIGHT RALLY)〟を選択。



《写真2》参加受付コーナーで，氏名，ニックネーム，電話番号，メッセージなどを入力する。



《写真3》こうして，レース日時なども選択して終了すると，ライセンス・カードがメールで届く。記念にとっておこう。



《写真4》いよいよレース当日（毎週火曜日）。LINKSにアクセスすると，ミッドナイトラリーのスタート・ラインが現れるので，これを選択。するとロードを催促するこの画面がでる。

テージをクリアすると，THE LINKSにアクセスできる画面となります。

ここで自分のIDとパスワードを入れて，THE LINKSのアクセス・ポイントに電話させます。

つながると自動的にそこまでの時間経過が記録され，そこまでの到着時間による順位やどこまでたどりついたのかのロードマップなどが表示されます(**写真7**)。

途中にコース選択が可能な部分が登場し，特にこの中のマジカル・ゾーンは，目的地に遠くなったり近くなったりして大ドンデン返しが起こり得るコースです。

レース時間は約3時間で12:00ぐらいまでに到着します。早い人で40分くらいでゴールに到着します。

●ハイパーラリーの操作方法

3D画面のカーレース・ゲームです。

操作方法は，スペース・キーやAキーがアクセルで，ギアはLとHの2種類あります。ギア・チェンジは，アクセルをふかしてスピードを上げ，途中でアクセルを離すとHギアに変わります。

カーソル・キーで車を左右に動かし，カーソルの上がブレーキです。

操作のコツは，ガソリンが早くなくなるので，なるべくHギアにし，ブレーキを活用して，スピードを出さなくても衝突しないようにするのがポイントです。

●ロードスターの操作方法

2D画面のレーシング・ゲームで，スペース・キーがアクセル，カーソルの左右で車の動きをコントロールします(**写真8**)。途中で燃料が無くなると最初からやり直しなので，ハートマークを取って，燃料を補給しましょう。

スピンしたらハンドル操作で車体をうまく立て直します。なんといってもブレーキがないので，スピードの出し過ぎは禁物。

ある程度のスピードであれば，アクセルを離すことでブレーキが利き始めます。とにかく，ぶつからないことです。



《写真5》ロードが終われば，電話回線が切れ，PM9:00からのスタートに向けてカウント・ダウンが開始される。

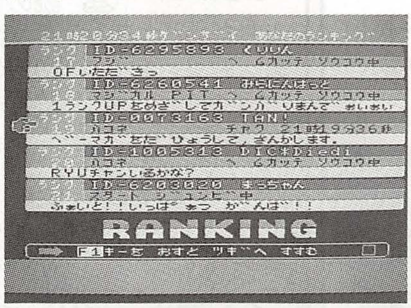
これらのゲームがコースによって現れますから，そのゲームのチェック・ポイントになるべく早く到達するようにします。途中でゲーム・オーバーになったら，最初からやり直しです。その面がクリアできないと，次のチェック・ポイントへ進めません。

ベーマガを代表してゲームに参加したのですが，ロードした時間が遅く，9:00を少し回ってゲーム・スタートになってしまいました。

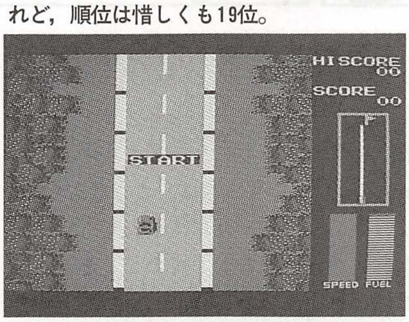
初めの箱根のチェック・ポイントでの順位は19位とまあまあで，金沢のチェック・ポイントでは11位と大健闘(**写真9**)。



《写真6》PM9:00にいよいよスタートだ。3Dカーレース・ゲーム〝ハイパーラリー〟がスタートだ。ブレーキをうまく使って衝突しないように走ろう。



《写真7》そして，これが箱根チェック・ポイントのランキングだ。ベーマガ代表だけれど，順位は惜しくも19位。



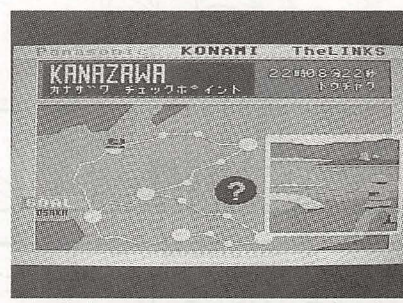
《写真8》このコースは，2Dカーレース・ゲームの〝ロードスター〟だ。ブレーキがないので，スピードは絶対に上げすぎてはいけない。燃料もなくなりやすいので，ハートマークを取って燃料を補給しよう。

そして，最後ゴール間際のロードスターゲームにてこずり，結局総合12位(スタートから1時間25分)でゴールしました(1位はなんとスタートから30分13秒でゴールしていました)(**写真10，11**)。

とにかく，全国の誰かと同時にゲームが楽しめるのがおもしろかったです。

最後に，勝つためのポイントは何といってもチェック・ポイントで誰よりも早くネットワークにアクセスすることです。ですから，自分のIDやパスワード，アクセス・ポイントの電話番号を紙に控えおき，これを見ながらアクセスすれば，間違いもなく早くアクセスができます(アクセス・ポイントは東京や大阪などアクセス・ポイントの多い半二重通信ポイントへアクセスしましょう)。

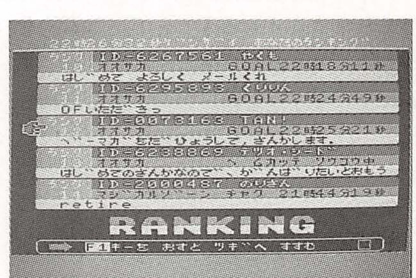
■THE LINKSに入会を希望する人は下住所に入会申込資料を請求してください。



《写真9》こうして出たところが，富士山の真下を通って日本海側の〝金沢〟チェック・ポイントに到達した。



《写真10》やった!こうしてゴールの大阪に到着した。結果がワクワクする瞬間だ。



《写真11》順位発表になった。結果は，最後の雪山コースにてこずり，12位に終わった。でも全国で12位なんだから，なかなかだよね。

THE LINKS入会資料の請求先：〒604 京都市中京区烏丸御池上ル二条殿町
ナショナルビル3F　日本テレネット㈱THE LINKS「ベーマガ」係

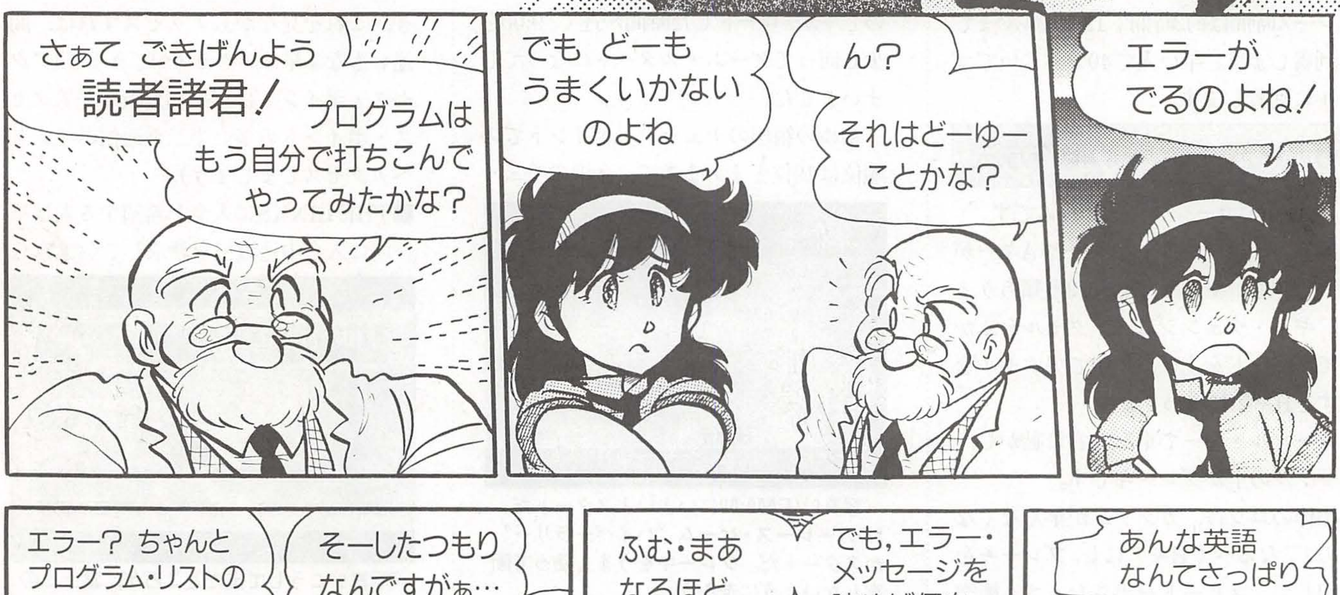
Dr.Dとつぐ美の 新パソコン・レクチャー

GW特別企画 ～デバッグ大作戦～

(ゴールデン・ウイーク)

by くりひろし





★さて，今月はエラー・メッセージがでたらどうする！ということで，基本的なエラー・メッセージと，その対処法です。

★エラーで注意したいのは，表示されるエラーはBASICが「最初に見つけた」ものである点です。つまり，最初にでたエラーをなおしても，じつは他の場所に，別のエラーがあるかもしれないんです…！

★本当にむずかしいのは，「何がエラーの原因か」ではなくて，「どうすればなおるか」です。それも，いきあたりばったりになおしてしまうと，エラー・メッセージのでない，いわゆる「バグ」が入ってしまい，一見正しくてもメチャクチャな動きのプログラムになってしまいます。

★だから，「こうすれば，こうなるから，こうなおす」(わかりにくいね) という具合に，論理的になおしていくことが大事です。プログラムに「何をさせたい」か，よく考えてください。

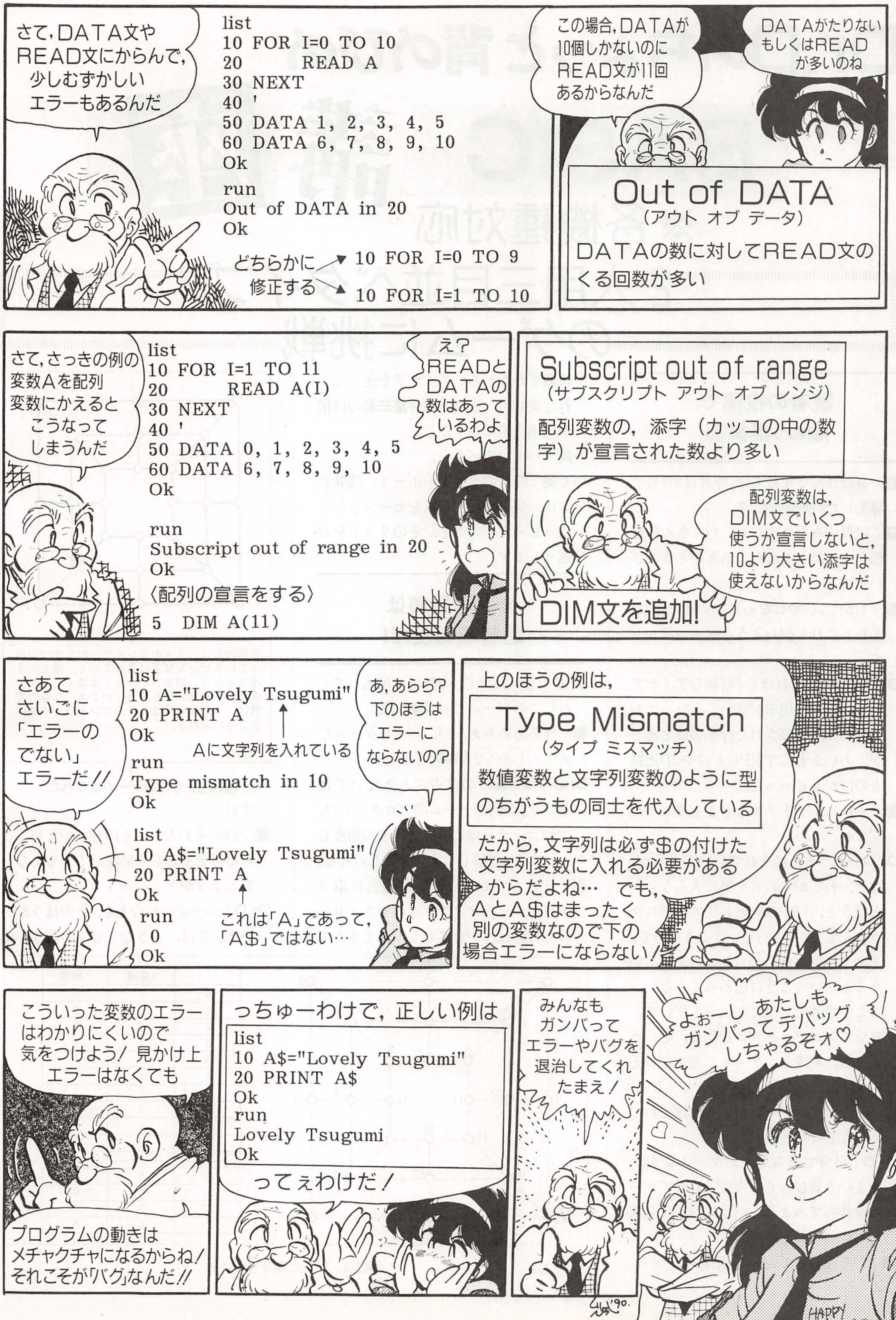
★マンガにはあげませんでしたが，「Out of Memory」も意外とありがちで，わかりにくいエラーです。「メモリが足りない」という意味で，少ないRAMしかもっていないパソコンで大きいプログラムを動かそうとしたり，変数をたくさん使ってしまったときにでるエラーです。これは，RAMが少ないときはRAMを増やすかあきらめる。変数の多いときは少なくしてみる，などしてください。

★今回でてきたエラー・メッセージは，基本的なものばかりなので，どのパソコンのBASICでも意味は同じです。自分のマニュアルを読んでみてくださいね。

★ではまた来月，元気で会いましょう。


よろしい，あいわかった！今月は「こんなエラーのときはこーしろ」ってことで，デバッグ大作戦といこう！
と，ゆーわけでそもそもエラー・メッセージとは何か，だがあ…「エラー」とは「まちがい」の意味だよね
プログラムにどんなまちがいがあったのかを伝えてくれるのがエラー・メッセージなのね
Syntax Error
Undefined line number
Next without FOR
Subscript Out of
では，ひとつずつ，代表的なエラーの説明と，どこが変でどうすればいいかをみていこう。
まずは，基本中の基本，シンタックス・エラーだ。
Syntax Error
（シンタックス・エラー）
文法のあやまり，またはBASICのおぼえている（使える）コマンドやステートメント，予約語のつづりなどがまちがっている。
まぁ，うっかりまちがいの代表ですねー
list
10 PRONT "KAGE"
Ok
run
Syntax error in 10
Ok
どの行で起きたかを示している
→正しいリスト
list
10 PRINT "KAGE"
Ok
run
KAGE
Ok
これはカンタンね。単純につづりをまちがっただけね。
正しいつづりにすればいいのよ
list
10 PRINT "KAGE" PRINT "Dr.D"
Ok
run
KAGE
Syntax error in 10
Ok
この場合は命令の区切りの：（コロン）を忘れているんだ。ちらっと見ただけじゃ気がつかんね
→正しいリスト
list
10 PRINT "KAGE": PRINT "Dr.D"
Ok
run
KAGE
Dr.D
Ok
まぁ，シンタックス・エラーはほとんどの場合，注意不足が原因だから，よーくリストを見ていれば必ず見つけることができるよ
フム フム
つぎも比較的わかりやすいエラーだよ。これもありがちだね
NEXT without FOR
（ネクスト ウィズアウト フォー）
FOR文がないのにNEXT文がある（FORとNXETは必ず1対1対応です）
FOR without NEXT
（フォー ウィズアウト ネクスト）
プログラムはすべて実行しおわったのにFOR文に対するNEXT文がない


list
10 FOR I=1 TO 10
20 PRINT "KAGE"
Ok
run
FOR Without NEXT in 10
Ok
↑
10行のFOR文に対するNEXTがどこにもない。
list
10 FOR I=1 TO 10
20 PRINT "KAGE"
30 NEXT
Ok
(正しくはこういうリストになります)
list
10 PRINT "KAGE"
20 NEXT
Ok
run
KAGE
NEXT without FOR in 20
Ok
↑
FOR文がないのに20行でいきなりNEXT文がある。
ここにあげたのは最もわかりやすい例なんだけど…
けっこうわかりにくい場合もあるんだ。プログラムの流れを追わないとわからないぞ
10 FOR~
20 FOR~
30 GOTO 100
40 NEXT~
50 NEXT~
~
100 END
(30行でFORの途中なのにEND文にとんでしまっている)
FOR without NEXTの例
ひゃあああ 一見FORもNEXTもちゃんとそろってるのに「じつは」ずれちゃうのね
10 GOTO 100
~
50 FOR~
60 FOR~
~
100 NEXT~
110 NEXT~
(まだFOR文がないのに10行で100行のNEXT文にとんでしまっている)
NEXT without FORの例
FOR~NEXTの中からとびだしたり，FOR~NEXTの中に入ったりするときは，基本的にGOSUB文やGOTO文とかで，必ず戻るようにしないかぎり，やってはいけないね
行番号のつけまちがいでもおこるかもしれませんねぇ
とゆーわけで行番号にかかわるエラーにはこんなのがある
Undefined Line Number
(アンデファインド ライン ナンバー)
GOTO文もしくはGOSUB文で，「ない」行番号を指定している。
RETURN without GOSUB
(リターン ウィズアウト ゴーサブ)
GOSUB文がないのにRETURN文がでてきている。順番まちがいや，END文ぬけで発生する。
list
10 PRINT "Tsugumi"
20 GOTO 70
30 '
40 PRINT "Kage"
50 '
60 PRINT "Dr.D"
Ok
run
Tsugumi
Undefined line number in 20
Ok
〈20行をこのように修正する〉
20 GOTO 60
行番号のつけまちがいでおこる代表的なエラーがこれですね
list
10 PRINT "Kage san no..";
20 FOR I=1 TO 5
30 GOSUB 60
40 NEXT
50 '
60 PRINT " baka"; : RETURN
Ok
run
Kage san no.. baka baka baka baka baka baka
RETURN without GOSUB in 60
Ok
〈END文を追加する〉
45 END
GOSUB文のミスも気をつけたいね
END文がないからでるパターンですね



さて，DATA文やREAD文にからんで，少しむずかしいエラーもあるんだ
list
10 FOR I=0 TO 10
20 READ A
30 NEXT
40 '
50 DATA 1, 2, 3, 4, 5
60 DATA 6, 7, 8, 9, 10
Ok
run
Out of DATA in 20
Ok
どちらかに修正する
10 FOR I=0 TO 9
10 FOR I=1 TO 10
DATAがたりないもしくはREADが多いのね
この場合，DATAが10個しかないのにREAD文が11回あるからなんだ
Out of DATA
(アウト オブ データ)
DATAの数に対してREAD文のくる回数が多い
さて，さっきの例の変数Aを配列変数にかえるとこうなってしまうんだ
list
10 FOR I=1 TO 11
20 READ A(I)
30 NEXT
40 '
50 DATA 0, 1, 2, 3, 4, 5
60 DATA 6, 7, 8, 9, 10
Ok
run
Subscript out of range in 20
Ok
〈配列の宣言をする〉
5 DIM A(11)
え？READとDATAの数はあっているわよ
Subscript out of range
(サブスクリプト アウト オブ レンジ)
配列変数の，添字（カッコの中の数字）が宣言された数より多い
配列変数は，DIM文でいくつ使うか宣言しないと，10より大きい添字は使えないからなんだ
DIM文を追加!
さあてさいごに「エラーのでない」エラーだ!!
list
10 A="Lovely Tsugumi"
20 PRINT A
Ok
run
Type mismatch in 10
Ok
Aに文字列を入れている
list
10 A$="Lovely Tsugumi"
20 PRINT A
Ok
run
0
Ok
これは「A」であって，「A$」ではない…
あ，あらら？下のほうはエラーにならないの？
上のほうの例は，
Type Mismatch
(タイプ ミスマッチ)
数値変数と文字列変数のように型のちがうもの同士を代入している
だから，文字列は必ず$の付けた文字列変数に入れる必要があるからだよね… でも，AとA$はまったく別の変数なので下の場合エラーにならない!
こういった変数のエラーはわかりにくいので気をつけよう! 見かけ上エラーはなくても
プログラムの動きはメチャクチャになるからね! それこそが「バグ」なんだ!!
っちゅーわけで，正しい例は
list
10 A$="Lovely Tsugumi"
20 PRINT A$
Ok
run
Lovely Tsugumi
Ok
ってぇわけだ!
みんなもガンバってエラーやバグを退治してくれたまえ!
よぉーし あたしもガンバってデバッグしちゃるぞォ♡
'90.
HAPPY

Dr.Dのちょっと背のびのBASIC講座

※各機種対応

2人用三目並べタイプのゲームに挑戦

読者の投稿で賑わう編集部

影：みなさんこんにちは。今月は3月号で募集した特別企画です。

編：読者のみなさんから，たくさんの投稿をいただきました。ありがとうございます。

影：しかし，いやになっちゃいましたね。どれもこれも似たようなゲームばかりで。

Dr.D：うむ。あれほど「斬新なアイデアのものほど採用率が高い」と言っておいたのに，応募された作品のほとんどが，あいかわらずRPGものや3D迷路ものばかりじゃった。

影：それに，テトリスもどきも多かったですね。

Dr.D：ま，それはそれでいいのじゃが，なぜ，わしがそれらを気に入らないかと言うと，「RPGやテトリスをプログラムしてください」ということだけで，そのどのへんがわからないのか，ということがいっこうに伝わってこない。ここで講義をしたことにもとずいて，自分でプログラムを作る，というよりも，完成したゲームで遊ぶだけという目的のハガキが目立ったからじゃ。

影：私としてはゲームができればそれでいいんですけどね。

Dr.D：自分で打ち込んだゲームが動いたという喜びから，今度は自分でゲームを作ってみようという気持ちに発展していってほしいな。

編：…てなわけで，多くの応募の中から，斬新でおもしろいアイデアを送ってくれた愛知県一宮市の浅井慶三君の投稿が採用決定になりました。

一同：パチパチパチ…。

つぐ美：今月のラッキーボーイ，浅井君には，完成したゲームをセーブしたフロッピーディスクと，そのリストをお送りします。

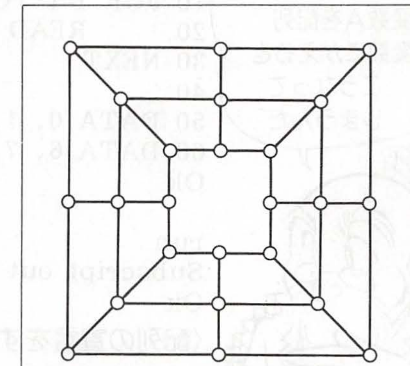
今月の講義は超超超難度だ！

Dr.D：といわけで，今月は彼が送ってくれたこのゲームじゃ（第１図）。

影：うああああぁ。パ，パズルゲームだぁ！　しかも2人対戦ときたー。

Dr.D：頭を使うのは遊ぶときだけではないぞ。今回のゲームのプログラムは，このコーナーはじまって以来の難度じゃ。ちと，理解しにくいかもしれんな。

影：そうですか？　私には過去に取り上げたシューティングものやスクロールもののほうがむずかしく見えるんですけど…。

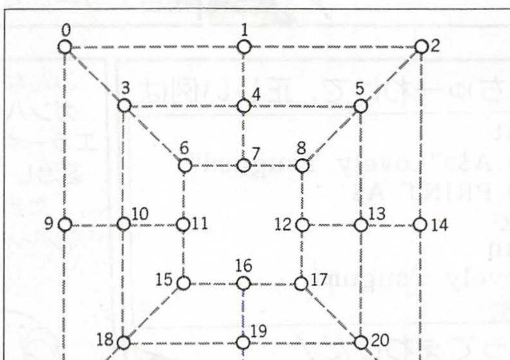


左図の穴に，２人のプレイヤーが９本づつ持っているピンを交互に入れていく。線上に３本並んだら，相手のピンを１本抜くことができる。７本抜いたら，残りが２本になるので負け。９回目以降は自分のピンを抜いて別のところに入れる。

《第1図》今月のゲームはこれだ！

編：Dr，それなら，そのむずかしいところだけをくわしく解説してもらえないでしょうか？

Dr.D：ページの都合上も，そのほうがいいナ。では，いきなりピンの置きかた



	X座標	Y座標
0	0	0
1	3	0
2	6	0
3	1	1
4	3	1
5	5	1
6	2	2
7	3	2
8	4	2
9	0	3
20	5	5
21	0	6
22	3	6
23	6	6

《第2図》ピンに番号をつける

から説明しよう。図にもあるように，ピンを置くことができる場所は，あらかじめ決められているから，これに番号をつけておいて，配列にしまっておく（**第2図，リスト1**)。

影：おっと，いきなりゲームらしくなってしまった。今月は展開が速いゾ。

Dr.D：ここからが大変なんじゃョ。

ピンが3本並んだかの判定

Dr.D：さて，3本並んだかどうかの判定じゃが，これが今回のプログラムでは一番やっかいな部分じゃ。いろいろと方法はある(たとえばピンの座標を1本1本調べていく等)が，ここではせっかくピンの位置に番号を付けておいたので，これを使ってみない手はない。

影：なんだ，さっき付けた番号は，ただピンを表示するためだけにあるわけじゃないんだ。

Dr.D：そのとおり。さて，3本並んだかどうかの判定を，3とおりにわけて調べることにする。

影：あれ？点一つ一つについてIF文で調べるんじゃないんですか？

Dr.D：そんなことをしていたら日が暮れてしまうわい。そこで，並べられる線を3とおりにわけて別々に判定してやると，スッキリする。まず，第1番目の方法は，横の線8本すべてについて言えることじゃが，それぞれ番号が続いておる。

そこで，まず今ピンを置いた点が，どの線上にあるかを調べて，その線上に同じピンが立っているかを調べてやるとよい（**第3図**)。

気をつけなければいけない点は，連続する3点の最初の点の番号が3で割り切れる数だということじゃ。**リスト2**がそれじゃな。

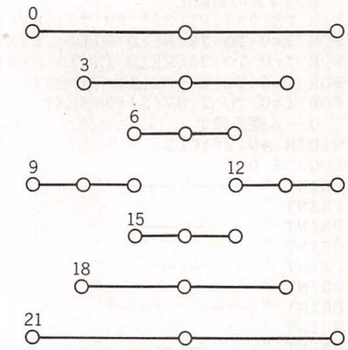
影：ウォー，もう頭が混乱してきた！

編：確かに今月の講義は，ちょっとむずかしいですね。

Dr.D：うむ。こういったパズルゲームならまだしも将棋やチェス等はもっとむずかしいゾ。

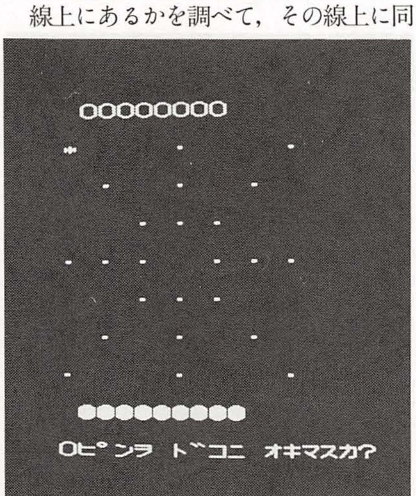
影：……。やっぱり私には頭を使わないゲームのほうが向いているナ。

Dr.D：さて，2番目の方法は，線上に並ぶ3点の番号が3ずつになっている場合じゃ。これに該当する線は6本ある。まずこの6本を上下3本ずつにわけておいて，あとは点の番号を3で割った余りか



横３本の場合，ピンを入れた穴の番号をＧとすると，
GP＝INT(G/3)＊3
とすると，GPに，Ｇを含む横線の頭の番号(左図)が入る。あとは，GP，GP＋1，GP＋2の３ヶ所に同じピンが入っているかを調べればよい。

《第3図》横3本の判定



▲リスト1の実行画面

《リスト1》穴の座標に番号をつけて配列にしまっておくプログラム・リスト

```
90 '  配列などの初期化
100 DIM PX(23),PY(23),PH(23),HV(1)
110 FOR I=0 TO 23:READ PX(I):NEXT
120 FOR I=0 TO 23:READ PY(I):NEXT
130 FOR I=0 TO 23:PH(I)=0:NEXT
140 FOR I=0 TO 1:HV(I)=9:NEXT
190 ' ゲーム画面設定
200 WIDTH 40,25:CLS
210 LOCATE 0,2
220 PRINT "·     ·     ·"
230 PRINT "             "
240 PRINT "  ·   ·   ·  "
250 PRINT "             "
260 PRINT "    · · ·    "
270 PRINT "             "
280 PRINT "· · ·   · · ·"
290 PRINT "             "
300 PRINT "    · · ·    "
310 PRINT "             "
320 PRINT "  ·   ·   ·  "
330 PRINT "             "
340 PRINT "·     ·     ·"
350 '
360 FOR I=1 TO 9:LOCATE I,0:PRINT "O";:LOCATE I,16:PRINT "●";:NEXT I
490 ' ピンを入れたり出したりの処理
500 FOR P=0 TO 1
510  IF HV(P)>0 THEN LOCATE HV(P),P*16:PRINT " ";:HV(P)=HV(P)-1:GOTO 640
520  LOCATE 0,18:PRINT MID$("O●",P+1,1);"ﾄﾞｺﾉﾋﾟﾝｦ ﾇｷﾏｽｶ?":G=0
530  LOCATE PX(G)*2,PY(G)*2+2:PRINT "ロ";
540  A$=INKEY$:V=0:IF A$=" " THEN GOTO 610
550  IF A$="4" AND G>0 THEN V=-1
560  IF A$="6" AND G<23 THEN V=1
570  IF V=0 THEN GOTO 540
580  LOCATE PX(G)*2,PY(G)*2+2:PRINT MID$("·O●",PH(G)+1,1);
590  G=G+V:GOTO 530
600 '
610  IF PH(G)<>P+1 THEN GOTO 540
620  PH(G)=0:LOCATE PX(G)*2,PY(G)*2+2:PRINT "·";
630 '
640  LOCATE 0,18:PRINT MID$("O●",P+1,1);"ﾋﾟﾝｦ ﾄﾞｺﾆ ｵｷﾏｽｶ?":G=0
650  LOCATE PX(G)*2,PY(G)*2+2:PRINT "*";
660  A$=INKEY$:V=0:IF A$=" " THEN GOTO 730
670  IF A$="4" AND G>0 THEN V=-1
680  IF A$="6" AND G<23 THEN V=1
690  IF V=0 THEN GOTO 660
700  LOCATE PX(G)*2,PY(G)*2+2:PRINT MID$("·O●",PH(G)+1,1);
710  G=G+V:GOTO 650
720 '
730  IF PH(G)>0 THEN GOTO 660
740  PH(G)=P+1:LOCATE PX(G)*2,PY(G)*2+2:PRINT MID$("O●",P+1,1);
750 NEXT P
760 GOTO 500
990 '  ピンの座標のデーター
1000 DATA 0,3,6,1,3,5,2,3,4,0,1,2,4,5,6,2,3,4,1,3,5,0,3,6 :'X座標
1010 DATA 0,0,0,1,1,1,2,2,2,3,3,3,3,3,3,4,4,4,5,5,5,6,6,6 :'Y座標
```

《リスト2》横の線に対して3本並んだかどうかの判定プログラム・リスト

```
90 '  配列などの初期化
100 DIM PX(23),PY(23),PH(23),HV(1)
110 FOR I=0 TO 23:READ PX(I):NEXT
120 FOR I=0 TO 23:READ PY(I):NEXT
130 FOR I=0 TO 23:PH(I)=0:NEXT
140 FOR I=0 TO 1:HV(I)=9:NEXT
190 ' ゲーム画面設定
200 WIDTH 40,25:CLS
210 LOCATE 0,2
220 PRINT "·——————·——————·"
230 PRINT "               "
240 PRINT "  ·————·————·  "
250 PRINT "               "
260 PRINT "    ·—·—·      "
270 PRINT "               "
280 PRINT "·—·—·    ·—·—·"
290 PRINT "               "
300 PRINT "    ·—·—·      "
310 PRINT "               "
320 PRINT "  ·————·————·  "
330 PRINT "               "
340 PRINT "·——————·——————·"
350 '
360 FOR I=1 TO 9:LOCATE I,0:PRINT "O";:LOCATE I,16:PRINT "●";:NEXT I
490 ' ピンを入れたり出したりの処理
500 FOR P=0 TO 1
510  IF HV(P)>0 THEN LOCATE HV(P),P*16:PRINT " ";:HV(P)=HV(P)-1:GOTO 640
520  LOCATE 0,18:PRINT MID$("O●",P+1,1);"ドコノピンヲ ヌキマスカ?":G=0
530  LOCATE PX(G)*2,PY(G)*2+2:PRINT "ロ";
540  A$=INKEY$:V=0:IF A$=" " THEN GOTO 610
550  IF A$="4" AND G>0 THEN V=-1
560  IF A$="6" AND G<23 THEN V=1
570  IF V=0 THEN GOTO 540
580  LOCATE PX(G)*2,PY(G)*2+2:PRINT MID$("·O●",PH(G)+1,1);
590  G=G+V:GOTO 530
600 '
610  IF PH(G)<>P+1 THEN GOTO 540
620  PH(G)=0:LOCATE PX(G)*2,PY(G)*2+2:PRINT "·";
630 '
640  LOCATE 0,18:PRINT MID$("O●",P+1,1);"ピンヲ ドコニ オキマスカ?":G=0
650  LOCATE PX(G)*2,PY(G)*2+2:PRINT "*";
660  A$=INKEY$:V=0:IF A$=" " THEN GOTO 730
670  IF A$="4" AND G>0 THEN V=-1
680  IF A$="6" AND G<23 THEN V=1
690  IF V=0 THEN GOTO 660
700  LOCATE PX(G)*2,PY(G)*2+2:PRINT MID$("·O●",PH(G)+1,1);
710  G=G+V:GOTO 650
720 '
730  IF PH(G)>0 THEN GOTO 660
740  PH(G)=P+1:LOCATE PX(G)*2,PY(G)*2+2:PRINT MID$("O●",P+1,1);
745 '
750 '3列並んだかの判定
751 '   横3列
752  GP=INT(G/3)*3
753  C0=PH(GP):C1=PH(GP+1):C2=PH(GP+2)
754  IF C0=P+1 AND C0=C1 AND C1=C2 THEN GOSUB 970
950 NEXT P
960 GOTO 500
970 LOCATE 0,19:PRINT "3レツ ナラビマシタ"
971 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 971
972 LOCATE 0,19:PRINT "                 ":RETURN
990 '    ピンの座標のデーター
1000 DATA 0,3,6,1,3,5,2,3,4,0,1,2,4,5,6,2,3,4,1,3,5,0,3,6 :'X座標
1010 DATA 0,0,0,1,1,1,2,2,2,3,3,3,3,3,3,4,4,4,5,5,5,6,6,6 :'Y座標
```

ら判断する。**第4図**の要領じゃ。そして，それを付け加えたのが**リスト3**。

影：もう私はついていけない……。

いよいよ大詰め 完成近し

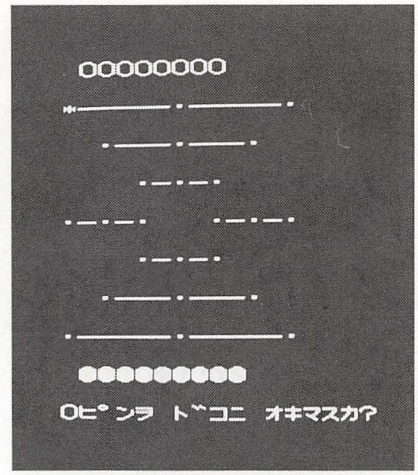
編：残る6本は，点の番号が不規則な線上での判定ということになりますね。

Dr.D：具体的には，**第5図**をみなさい。残りの6本に，新たに1～6の番号を付けた。そして，表に対応した配列PGを点の数だけ用意しておく。

影：この表の数字は，なんの意味があるんですか？

編：もしかしたら，どの点がどの線上にあるかを表しているんじゃないんですか？

Dr.D：そのとおり，よくわかったナ。残る6本の場合，何本もの線に重なっている点がないから，その点に応じた線がそろっているかを調べてやればよい。0の場合は，その点に掛かる線を調べ終えているので，これ以上調べる必要はない。あとは，ON GOTO文を使って，適当なIF文に飛ばしてやればよい。そうして，完成したゲームが**リスト4**じゃ。



▲リスト2の実行画面

影：うへぇー。長いリスト！

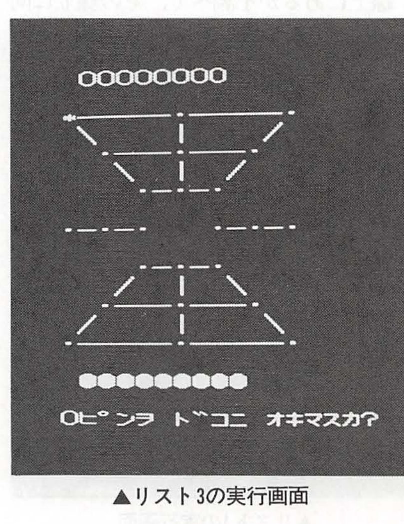
編：2人用でこの長さですからね，対コンピュータ用をつくったりしたら……。

Dr.D：講義の内容としてはむずかしすぎるかもしれんな。

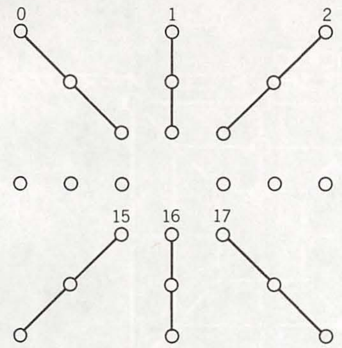
今月のゲーム (リスト4を実行)

第1図のようなプレイ・フィールドが表示されます。○と●それぞれ最初は9本ずつのピンを持っています。4と6のキーでカーソルを動かし，スペース・キーでピンを穴に入れていきます。手持ちのピンがなくなったら，自分のピンを1本抜いて別の穴にいれていきます。

そうして，線上に3本並んだら，相手のピンを1本抜くことができます。7本抜くと相手は2本になりますので，そこで勝利となります。



▲リスト3の実行画面

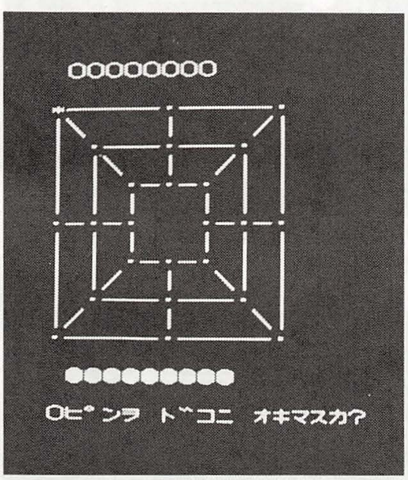


横の場合と似ていて,
GP＝G MOD 3とすると,
GPに, 0, 1, 2が入る。
Gが15以上の場合, GPに15を足せば, ピンを入れた穴が属する線の先頭がGPに入る。そして, GP, GP＋3, GP＋6を調べてやればヨイ。／

《第4図》斜めの4本とまん中縦2本の判定

つぐ美：さぁーて，来月号の予告です。来月号は，読者からの質問が意外に多い，3Dスクロールについて講義していただきます。

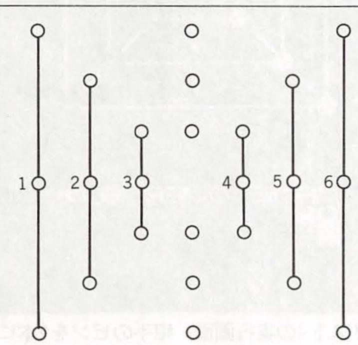
影：3Dスクロールっていっても，パックマニアみたいなゲームのことだよ。ではまた来月まで，お元気で。



▲リスト4の実行画面。最初は9本ずつのピンを持っている

《リスト3》斜めの4本とまん中縦2本の判定をつけたプログラム・リスト

```
90 '  配列などの初期化
100 DIM PX(23),PY(23),PH(23),HV(1)
110 FOR I=0 TO 23:READ PX(I):NEXT
120 FOR I=0 TO 23:READ PY(I):NEXT
130 FOR I=0 TO 23:PH(I)=0:NEXT
140 FOR I=0 TU 1:HV(I)=9:NEXT
190 ' ゲーム画面設定
200 WIDTH 40,25:CLS
210 LOCATE 0,2
220 PRINT "·─────·─────·"
230 PRINT " ＼    |    ／ "
240 PRINT "   ·───·───·   "
250 PRINT "    ＼ | ／    "
260 PRINT "     ·─·─·     "
270 PRINT "               "
280 PRINT "·─·─·     ·─·─·"
290 PRINT "               "
300 PRINT "     ·─·─·     "
310 PRINT "    ／ | ＼    "
320 PRINT "   ·───·───·   "
330 PRINT " ／    |    ＼ "
340 PRINT "·─────·─────·"
350 '
360 FOR I=1 TO 9:LOCATE I,0:PRINT "O";:LOCATE I,16:PRINT "●";:NEXT I
490 ' ピンを入れたり出したりの処理
500 FOR P=0 TO 1
510  IF HV(P)>0 THEN LOCATE HV(P),P*16:PRINT " ";:HV(P)=HV(P)-1:GOTO 640
520  LOCATE 0,18:PRINT MID$("O●",P+1,1);"ト゛コノヒ゜ンヲ ヌキマスカ?":G=0
530  LOCATE PX(G)*2,PY(G)*2+2:PRINT "ロ";
540  A$=INKEY$:V=0:IF A$=" " THEN GOTO 610
550  IF A$="4" AND G>0 THEN V=-1
560  IF A$="6" AND G<23 THEN V=1
570  IF V=0 THEN GOTO 540
580  LOCATE PX(G)*2,PY(G)*2+2:PRINT MID$("·O●",PH(G)+1,1);
590  G=G+V:GOTO 530
600 '
610  IF PH(G)<>P+1 THEN GOTO 540
620  PH(G)=0:LOCATE PX(G)*2,PY(G)*2+2:PRINT "·";
630 '
640  LOCATE 0,18:PRINT MID$("O●",P+1,1);"ヒ゜ンヲ ト゛コニ オキマスカ?":G=0
650  LOCATE PX(G)*2,PY(G)*2+2:PRINT "*";
660  A$=INKEY$:V=0:IF A$=" " THEN GOTO 730
670  IF A$="4" AND G>0 THEN V=-1
680  IF A$="6" AND G<23 THEN V=1
690  IF V=0 THEN GOTO 660
700  LOCATE PX(G)*2,PY(G)*2+2:PRINT MID$("·O●",PH(G)+1,1);
710  G=G+V:GOTO 650
720 '
730  IF PH(G)>0 THEN GOTO 660
740  PH(G)=P+1:LOCATE PX(G)*2,PY(G)*2+2:PRINT MID$("O●",P+1,1);
745 '
750 '3列並んだかの判定
751 '  横3列
752  GP=INT(G/3)*3
753  C0=PH(GP):C1=PH(GP+1):C2=PH(GP+2)
754  IF C0=P+1 AND C0=C1 AND C1=C2 THEN GOSUB 970
755 '  番号が3毎の3列
756  IF G>8 AND G<15 THEN GOTO 760
757  GP=(G MOD 3):IF G>14 THEN GP=GP+15
758  C0=PH(GP):C1=PH(GP+3):C2=PH(GP+6)
759  IF C0=P+1 AND C0=C1 AND C1=C2 THEN GOSUB 970
760 '
950 NEXT P
960 GOTO 500
970 LOCATE 0,19:PRINT "3レツ ナラヒ゛マシタ"
971 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 971
972 LOCATE 0,19:PRINT "                ":RETURN
990 '  ピンの座標のデーター
1000 DATA 0,3,6,1,3,5,2,3,4,0,1,2,4,5,6,2,3,4,1,3,5,0,3,6 :'X座標
1010 DATA 0,0,0,1,1,1,2,2,2,3,3,3,3,3,3,4,4,4,5,5,5,6,6,6 :'Y座標
```



左図のように線に番号を付け，このように配列に入れておく

配　列	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
中　身	1	0	6	2	0	5	3	0	4	1	2	3	4	5	6	3	0	4	2	0	5	1	0	6

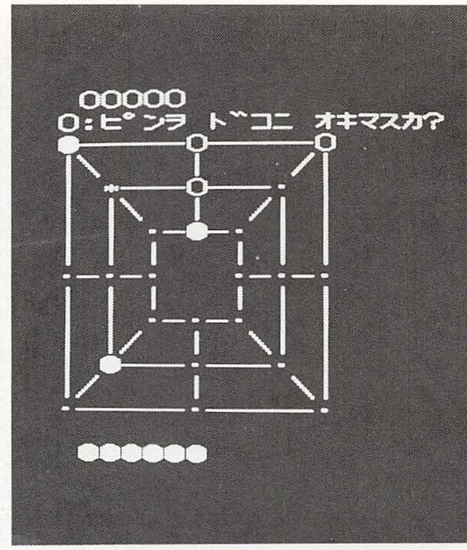
そして，0の場合は判定しないで1～6の場合は，それぞれの線に対応した判定をしてやる。

これですべての線が判定できた！

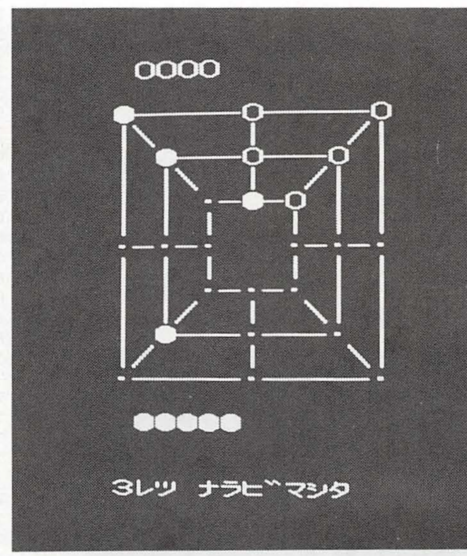
《第5図》残りの縦6本の判定

《リスト4》残りの縦6本の判定を加え，完成したプログラム・リスト

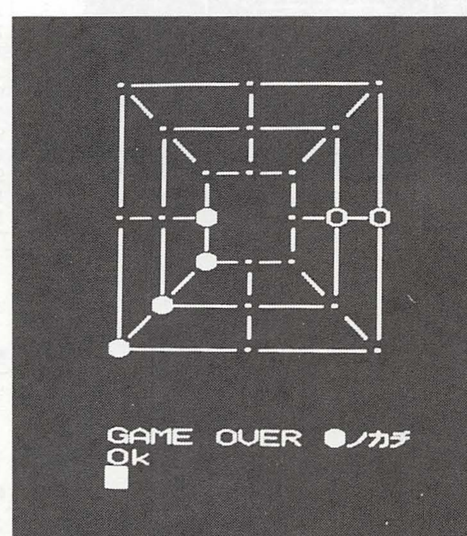
```
100 '  配列などの初期化
110 DIM PX(23),PY(23),PH(23),HV(1),PG(23),WN(1)
120 FOR I=0 TO 23:READ PX(I):NEXT
130 FOR I=0 TO 23:READ PY(I):NEXT
140 FOR I=0 TO 23:READ PG(I):NEXT
150 FOR I=0 TO 23:PH(I)=0:NEXT
160 FOR I=0 TO 1:HV(I)=9:WN(I)=0:NEXT
170 ' ゲーム画面設定
180 WIDTH 40,25:CLS
190 LOCATE 0,2
200 PRINT "·———————·———————·"
210 PRINT "|\      |      /|"
220 PRINT "| ·—————·—————· |"
230 PRINT "| |\    |    /| |"
240 PRINT "| | ·———·———· | |"
250 PRINT "| | |       | | |"
260 PRINT "·—·—·       ·—·—·"
270 PRINT "| | |       | | |"
280 PRINT "| | ·———·———· | |"
290 PRINT "| |/    |    \| |"
300 PRINT "| ·—————·—————· |"
310 PRINT "|/      |      \|"
320 PRINT "·———————·———————·"
330 '
340 FOR I=1 TO 9:LOCATE I,0:PRINT "O";:LOCATE I,16:PRINT "●";:NEXT I
350 ' ピンを入れたり出したりの処理
360 P=0
370  IF HV(P)>0 THEN LOCATE HV(P),P*16:PRINT " ";:HV(P)=HV(P)-1:Z=-1:GOTO 510
380  LOCATE 0,P*16+1:PRINT MID$("O●",P+1,1);":ドコノピンヲ ヌキマスカ?":Z=0
390  IF PH(Z)>0 THEN Z=Z+1:GOTO 390
400  LOCATE PX(Z)*2,PY(Z)*2+2:PRINT "ロ";
410  A$=INKEY$:V=0:IF A$=" " THEN GOTO 480
420  IF A$="4" AND Z>0 THEN V=-1
430  IF A$="6" AND Z<23 THEN V=1
440  IF V=0 THEN GOTO 410
450  LOCATE PX(Z)*2,PY(Z)*2+2:PRINT MID$("·O●",PH(Z)+1,1);
460  Z=Z+V:GOTO 400
470 '
480  IF PH(Z)<>P+1 THEN GOTO 410
490  PH(Z)=0:LOCATE PX(Z)*2,PY(Z)*2+2:PRINT "·";
500 '
510  LOCATE 0,P*16+1:PRINT MID$("O●",P+1,1);":ピンヲ ドコニ オキマスカ?":G=0
520  IF PH(G)>0 THEN G=G+1:GOTO 520
530  LOCATE PX(G)*2,PY(G)*2+2:PRINT "*";
540  A$=INKEY$:V=0:IF A$=" " THEN GOTO 610
550  IF A$="4" AND G>0 THEN V=-1
560  IF A$="6" AND G<23 THEN V=1
570  IF V=0 THEN GOTO 540
580  LOCATE PX(G)*2,PY(G)*2+2:PRINT MID$("·O●",PH(G)+1,1);
590  G=G+V:GOTO 530
600 '
610  IF PH(G)>0 OR G=Z THEN GOTO 540
620  PH(G)=P+1:LOCATE PX(G)*2,PY(G)*2+2:PRINT MID$("O●",P+1,1);
630  LOCATE 0,P*16+1:PRINT "                        "
640 '
650 '3列並んだかの判定
660 '  横の8列
670     GP=INT(G/3)*3
680     C0=PH(GP):C1=PH(GP+1):C2=PH(GP+2)
690     IF C0=P+1 AND C0=C1 AND C1=C2 THEN GOTO 850
700 '  番号が3毎の6列
710     IF G>8 AND G<15 THEN GOTO 760
720     GP=(G MOD 3):IF G>14 THEN GP=GP+15
730     C0=PH(GP):C1=PH(GP+3):C2=PH(GP+6)
740     IF C0=P+1 AND C0=C1 AND C1=C2 THEN GOTO 850
750 '  残りの6列
760     GP=PG(G):IF GP=0 THEN GOTO 1010
770     ON GP GOTO 780,790,800,810,820,830
780     IF PH( 0)=PH( 9) AND PH( 9)=PH(21) THEN GOTO 850 ELSE GOTO 1010
790     IF PH( 3)=PH(10) AND PH(10)=PH(18) THEN GOTO 850 ELSE GOTO 1010
800     IF PH( 6)=PH(11) AND PH(11)=PH(15) THEN GOTO 850 ELSE GOTO 1010
810     IF PH( 8)=PH(12) AND PH(12)=PH(17) THEN GOTO 850 ELSE GOTO 1010
820     IF PH( 5)=PH(13) AND PH(13)=PH(20) THEN GOTO 850 ELSE GOTO 1010
830     IF PH( 2)=PH(14) AND PH(14)=PH(23) THEN GOTO 850 ELSE GOTO 1010
840 '3列並んだときの処理
850  LOCATE 0,19:PRINT "3レツ ナラビマシタ"
860  A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 860
870  LOCATE 0,19:PRINT "            "
880  LOCATE 0,P*16+1:PRINT MID$("O●",P+1,1);":ドコノ ";MID$("O●",2-P,1);"ヲ ヌキマスカ?"
:G=0
890  IF PH(G)>0 THEN G=G+1:GOTO 890
900  LOCATE PX(G)*2,PY(G)*2+2:PRINT "@";
910  A$=INKEY$:V=0:IF A$=" " THEN GOTO 970
920  IF A$="4" AND G>0 THEN V=-1
930  IF A$="6" AND G<23 THEN V=1
940  IF V=0 THEN GOTO 910
950  LOCATE PX(G)*2,PY(G)*2+2:PRINT MID$("·O●",PH(G)+1,1);
960  G=G+V:GOTO 900
970  IF PH(G)<>2-P THEN GOTO 910
980  PH(G)=0:LOCATE PX(G)*2,PY(G)*2+2:PRINT "·";
990  LOCATE 0,P*16+1:PRINT "                        "
1000  WN(P)=WN(P)+1
1010 IF P=0 THEN P=1 ELSE P=0
1020 IF WN(0)<7 AND WN(1)<7 THEN GOTO 370
1030 '  ゲーム・オーバー
1040 IF WN(0)=7 THEN WIN=1 ELSE WIN=2
1050 LOCATE 0,18:PRINT "GAME OVER ";MID$("O●",WIN,1);"ノカチ"
1060 END
1070 '    ピンの座標のデーター
1080 DATA 0,3,6,1,3,5,2,3,4,0,1,2,4,5,6,2,3,4,1,3,5,0,3,6 :'X座標
1090 DATA 0,0,0,1,1,1,2,2,2,3,3,3,3,3,3,4,4,4,5,5,5,6,6,6 :'Y座標
1100 '  判定する飛先
1110 DATA 1,0,6,2,0,5,3,0,4,1,2,3,4,5,6,3,0,4,2,0,5,1,0,6
```



▲リスト4の実行画面。交互にピンを置いていく



▲リスト4の実行画面。3列並ぶと相手のピンを1本抜ける



▲リスト4の実行画面。相手のピンを2本にすると勝ち

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

（※本コーナーは、読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。）

NEC

Q 『PC-88VA2』で1MBのRAMを増設したいのですが，どのようなものが使えますか。98用のRAMボードは使えないのですか。

〔大阪市生野区・**RUN-PAPPA？才**〕

A 『PC-88VA2』に増設するRAMとしては，『PC-88VA-01』価格39,000円（税別）256KBのボード，『PC-88VA-02』価格18,000円（税別）256KBのサブボード（PC-88VA-01上に搭載）の2種類となります。1MB以上のRAMボードは，市販品をご使用いただくことになります。なお，『PC-9801シリーズ』用の増設RAMボードは使用できません。

〔回答者：**三毛猫**〕

Q ベーマガ90年2月号に，N-BASICが使える，と書いてありましたが，『PC-8801FH』でもできるのでしょうか。ROM-BASICではできましたが，DISK-BASICではできませんでした。

〔新潟市関屋新町・**新井田亮15才**〕

A N-BASICの立ち上げ方を以下に紹介しますので，参考にしてください。立ち上げ方は，DISK-BASIC，ROM-BASICに分かれております。

〔N-BASICの立ち上げ方〕

●DISK-BASICを使用する場合。

①本体のモード・スイッチを〝V1〟，スピード・スイッチを〝S〟に設定する（使用本体により，本体前面の場合と〝PC〟キーの場合がありますので，詳しくは添付のユーザーズ・ガイドを参照してください）。

②電源を投入し，ドライブ1に〝N88-BASIC〟のシステム・ディスクを入れ，N88-BASICを立ち上げる（MC／MA2などの場合には，N88-BASICの方を選び立ち上げます）。

③DISK-BASICが立ち上がり，通常のメッセージに続き，〝OK〟まで出たら，そこでドライブ1に入っているN88-BASICのシステム・ディスクを出し，N-BASIC用のシステム・ディスク（『PC-8034-2W』など）をセットする。

※このとき，N88-BASICを入れたままにしておくと，ディスクはリトライを繰り返し，画面が乱れたり，エラーが表示されたりします。

④キーボードより，〝NEW ON 1〟を入力し，リターン・キーを押す。

⑤画面が切り替わり，N-BASIC（DISK-BASIC）のメッセージが表示される。

以上の操作で，N-BASIC（ディスクモード）が立ち上がります。

これ以後の操作は，すべてN-BASIC上となりますので，ディスクの使用宣言の〝MOUNT〟や終了宣言の〝REMOVE〟などの操作が必要となります。〝REMOVE〟を忘れると，ディスクの内容を壊してしまい，次回から使用できなくなります。

●ROM-BASICを使用する場合。

①本体を上記①と同じ設定にする。

②本体の電源を投入する。

③ROM-BASICが立ち上がり，メッセージに続き〝OK〟が表示されたら，上記④と同じように〝NEW ON 1〟を入力する。

④画面が切り替わり，N-BASICが使用可能となる。

ROM-BASIC上では，フロッピーディスクは使用できませんので，ROM-BASIC上で作成したプログラムを，保存することはできません。ご注意ください。また，ROM-BASIC上で，フロッピーディスクに対する命令を実行した場合には，〝Disk BASIC Feature〟となり，使用できません。

〔回答者：**猫**〕

Q 『PC-9801VX21』のマニュアルを読んでいたら，PC-9801用のCD-ROMユニット，『PC-CD101』というものが書いてありました。これはいくらくらいするのですか。また，このCD-ROM用にソフトは出ているのですか。

〔福岡市南区・**吉岡慎一郎14才**〕

A 現在『PC-9801シリーズ』で使用できるCD-ROMユニットは，下記の型番のものになります。このCD-ROMは，文字情報をはじめイメージ，音声などの様々な情報と大量かつコンパクトに記憶できる，光記憶メディアです。CD-ROMユニットは，1枚あたり最大約540MBの記憶容量を持つCD-ROMに格納されたデータを自由に利用できるため，電子出版のメディアや電子カタログ・ツール，また各種データベースとして幅広い分野で活用することができます。

●CD-ROMユニット

『PC-CD102』

価格135,000円（税別）

パソコン本体とは，SCSIインターフェースボード『PC-9801-55L』価格38,000円（税別）を介して接続します。また日本語MS-DOSVer3.1以上のシステム及び『日本語MS-DOS　CD-ROM Extensions Ver2.0』も別途必要です。

CD-ROMソフトとしては，以下のようなものが発売されています。

『電子　広辞苑』
『現代用語の基礎知識』
〔日本電気ホームエレクトロニクス㈱
光ディスク市場開発室〕
『模範六法　CD-ROM版』
〔㈱三省堂〕

〔回答者：**まーちゃんふたたび**〕

Q 『PC-8801FE2』には，拡張スロットがないと聞きましたが，サウンドボードなど，ほかの拡張品をつなぐには，どうしたらいいのでしょうか。

〔山梨県中巨摩郡・**匿名希望16才**〕

A 『PC-8801FE』や『PC-8801FE2』には，拡張スロットがありません。したがいまして，従来のオプション・ボードなどは，これらの機種（FE／FE２）では，残念ながら使用できません。しかし，『サウンドボードII』に関しましては，FE／FE２専用として，『PC-8801-25』価格39,800円（税別）を使用することができます。この『サウンドボードII』は，拡張スロットを使用せず，本体内のコネクタに実装することが可能となっております。

〔回答者：**猫**〕

Q 『PC-9801LX5C』は，８色表示のできるラップトップと聞きましたが，ディスプレイにつないで4096色中16色の表示はできませんか。また，このラップトップにFM音源ボードをつけることは可能でしょうか。

〔山口県宇部市・**佐々木俊治15才**〕

A 『PC-9801LX5C』で，4096色中16色表示を行なうには，本体にアナログRGBディスプレイを接続する必要があります。また，FM音源ボードを使用するには，I／O拡張ユニット『PC-9801LV-08』価格98,000円（税別）を本体に拡張して，このユニットに，サウンドボード『PC-9801-26K』価格25,000円（税別）を実装する必要があります。

〔回答者：**不動産王**〕

松下電器

Q 『FS-PC1』をSONYの『F1-XDJ』に接続して使用できますか？　また，使用できるのならば，256色カラー印刷はできますか？

〔京都市右京区・**テンルー？才**〕

A プログラム・リストのプリント・アウトなど，ご使用いただけます。256色のマルチカラーで印刷するには，ソフトが必要です。MSX２用はがき作成ソフト『FS-SD305』標準価格7,800円をおすすめします。

〔回答者：**CHiKA**〕

シャープ(ポケコン)

Q 僕は『PC-E500』を持っていますが，プログラムを打ち込んだあとRUNさせてリストを見たら，６文字表示するごとに次の行に改行していました。オール・リセットをしても直りません。計算をやっても同じようになってしまいます。どのようにしたら直るのですか。教えてください。

〔静岡県磐田市・**川内？才**〕

A オール・リセットをしても直らないようですが，もう一度オール・リセットを行なってみてください。ONキーを押しながらRESETを押し，先にRESETを離します。そのあと，Y／Nを聞いてきますので，Yを押してください（この場合は，RAMの内容がすべて消去されます)。これをしても症状が同じなら，セット本体に問題があると思われますので，ご面倒ですが，お近くの当社サービスまでお持ちください。もとどおり修理いたします。

〔回答者：**I am.**〕

Q 『PC-G801』でバイト数を増やすことはできますか（データ・レコーダを使う以外で)。

〔山形県鶴岡市・**モアイ01？才**〕

A 残念ながら，『PC-G801』ではメモリを増設させることはできません。どうしても大きなメモリを使って，大きなプログラムを組みたいときは，RAM容量をアップさせた上位機種の『PC-G811』を購入して，使用していただくしかありません。『PC-G801』と『PC-G811』のプログラム・データエリアの容量は，次のとおりです。

『PC-G801』　5859バイト
『PC-G811』　30453バイト

なお，データ・レコーダは，ポケコンに入力されたプログラムを保存したり，ポケコンにプログラムを読み込ませたりするものであって，バイト数を増やすための機器ではありません。参考までに。

〔回答者：**AKIKO**〕

Q 僕は『PC-E500』を持っています。プログラムのセーブの仕方がわかりません。もし，ほかに何か必要だったら，その名前と価格を教えてください。

〔静岡県磐田市・**川内？才**〕

A 『PC-E500』で外部記憶装置として使用できるものに内部RAM，RAMカード，ディスク，テープがあります。内部RAM，RAMカード，ディスクを使用する場合には，まずINIT命令で，使用できる状態にする必要があります（初期化)。詳しくはINIT命令を参照してください。

次に，プログラムを入力し，外部記憶装置にプログラムをセーブしますが，この場合は，SAVE命令を使用します。書式は，SAVE〝X：TEST〟です。Xというのは記憶装置名で，内部RAM＝E，RAMカード＝F，ディスク＝X，テープ＝CASです。TESTというのはファイル名で，８文字以内の文字で指定します。

なお，テープを使用する場合には，インターフェースとして，『CE-124』が必要です。また，INIT命令を実行すると本体のRAM，RAMカード，ディスクの内容がすべて消去されますので，ご注意ください。

以上のことは，『PC-E500取扱説明書』のP165から詳しく載っておりますので，ご参照ください。

〔回答者：**I am.**〕

Q 『PC-G801』を使用しています。今，マシン語（Z80）の勉強をしようとしていますが，Z80のBIOSが少ししかわかりません。詳しくBIOSやVRAMについて書いてある本を何冊か教えてください。

〔長野県小緒市・**小沼明16才**〕

A 『PC-G801』のROM内ルーチンや，詳しいアドレス・マップなどが載っている本としては，㈱工学社から出版されている『PC-E200＊G801　Z80ポケコン入門』がありますので，ご参考にしてください。

〔回答者：I am.〕

富士通

Q マウス『FM-MO-101』を使っているのですが，何度も床に落としているうちに裏ブタをなくしてしまいました。いったいどうすれば裏ブタが手に入るのか教えてください。

〔埼玉県浦和市・困ったA君？才〕

A マウスの裏ブタをなくされたとのことですが，部品としての販売は正式には行なっておりません。つきましては，お近くの弊社OA保守サービスセンターに，お問い合わせくださるようお願いいたします。

〔回答者：TOWNS〕

Q 『FM-77AV-2』を使っているのですが，それで使えるマウス，ジョイパッド，プリンタの種類と価格を教えてください。それと，『FM-TV151／152／153／211』以外で，4,096色に対応する21ピンモニタの有無を教えてください。

〔大阪府池田市・よっかん16才〕

A 『FM-77AV』で使えるマウス，プリンタ，ジョイパッドは，下記の物があります。

●マウス
『FMMO-101A』価格9,800円
そのほかMSX用マウスもお使いいただけます。

●プリンタ
『FMPR-353A』価格138,000円
『FMPR-302A』価格128,000円
『FMPR-204B』価格80,000円
『FMPR-101B』価格50,000円
そのほか『FMPRシリーズ』のプリンタもお使いいただけます。

●ジョイパッド
MSX用のジョイパッドがお使いいただけます。

●21ピンモニターについては，
『FMTV-151』，『FMTV-152』，
『FMTV-153』，『FMTV-211』
以外のものは，わかりかねます。上記4機種の中からお選びください。

〔回答者：FM-77AV〕

シャープ(X68000)

Q ビープ音でADPCMを使えるとマニュアルに書いてあったのですが，どうやったら使えるのですか。『Sampling　PRO-68K』のファイルを使ったら，うまくできませんでした。

〔福島県会津若松市・C520　16才〕

A オリジナルで作成したADPCMのデータをビープ音として使用したい場合，Human 68Kの〝CONFIG. SYS〞ファイルの
BELL＝
で登録すれば，ビープ音として使用できます。『Sampling　PRO-68K』で作成したサンプリング・データは，そのままではビープ音として使用することはできません。作成したサンプリング・データをX-BASICの配列にコピーすることが必要です。X-BASICの配列にデータをコピーするプログラムを**リスト1**に掲載しましたので，これを利用して，次の手順でデータ・ファイルを作成してください。

①『Sampling　PRO-68K』でサンプリング・ファイルを作成します。64KB以内，16kHz のサンプリング周波数のデータのみ，ビープ音として利用できます。

《リスト1》サンプリング・データをX-BASICの配列にコピーするプログラム・リスト

```
1000 dim char  data(65535)
1010 int no,ai
1020 str fname
1030 input "file name = ",fname
1040 input "label no. = ".no
1050 a_data_get(data,fname,no)
1060 a_play(data,4,3)
1070 ai=fopen("test.dat","c")
1080 fwrite(data,65536,ai)
1090 fclose(ai)
```

※fwrite関数の要素数は，ビープ音1秒あたり7800(バイト)です。最大65536まで可能。

②**リスト1**のデータ作成プログラムを実行します。ファイル名を聞いてきたら，①で作成したサンプリング・ファイル名を入力し，ラベル名を聞いてきたら，X-BASICにコピーしたいラベル番号を入力します。

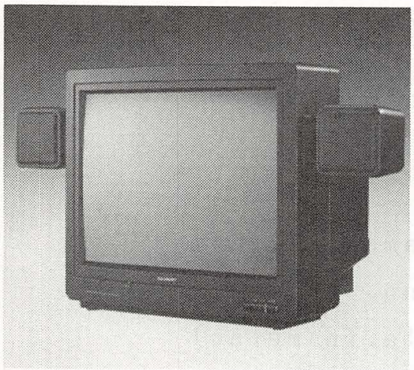
これで，〝TEST. DAT〞というデータ・ファイルが作成されました。なおこのプログラムを実行するときには，〝basic. CNF〞の中に，外部関数〝SAMPL. FNC〞を登録してください。〝SAMPL. FNC〞は，『Sampling PRO-68K』のシステム・ディスクに入っています。

③作成されたデータ・ファイル〝TEST. DAT〞をエディタを利用して〝CONFIG. SYS〞に登録します。
ED　CONFIG. SYS
例
DEVICE＝￥SYS ￥BEEP. SYS
↓
DEVICE＝TEST. DAT
ESCキー＋Eキーでセーブした後，エディタを終了します。

以上で登録が終了しましたので，リセットしてください。

〔回答者：多田太郎〕

Q 将来『X68000シリーズ』を買おうと思っているのですが，今使用している『X1turboII』も使っていきたいので，『X68000』と『X1turboII』の両方が接続できるディスプ



21型カラーディスプレイ『CU-21HD』

レイがあれば教えてください。

〔愛媛県今治市・**河野英士18才**〕

A 『X68000』と『X1turboII』の両方が接続できるディスプレイには，次のものがあります。

●サウンドシリーズカラーディスプレイ
『CU-21HD』
標準価格148,000円（税別）

●カラーディスプレイ
『CU-21CD』
標準価格139,800円（税別）

●カラーディスプレイテレビ
『CZ-602D』
標準価格99,800円（税別）
『CZ-612D』
標準価格119,800円（税別）

なお，いずれのディスプレイもアナログ専用になっていますので，『X1turboII』に接続する場合，アナログ／デジタル変換用ケーブルが必要になります。

●アナログ／デジタル変換用ケーブル
『AN-1506』
標準価格1,800円（税別）

〔回答者：**多田太郎**〕

Q RGBシステム・チューナー『AN-8TU』は，ビデオ端子がありますか。またそれを『PC-KD863G』につないで，『ツイン・ファミコン』をつなぐことはできるのでしょうか。

〔宮城県仙台市・**バットマン？才**〕

A RGBシステム・チューナーを接続することにより，パソコン・ディスプレイでテレビ番組を楽しめます。ビデオ入力端子を持っていますので，ビデオとの接続も可能です。

RGBシステム・チューナーと接続可能なディスプレイは，アナログRGB入力端子を持ち，15kHzの周波数があるものに限ります。『PC-KD863G』は上記の基準にあっていますので使用可能です。したがって，RGBシステム・チューナーを介することにより『ツイン・ファミコン』を『PC-KD863G』と接続し，ゲームを楽しむことができます。

●RGBシステム・チューナー
『AN-8TU』35,800円（税別）

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000PRO』で拡張スロット『CZ-6EBL』は使えないのですか。

〔愛知県名古屋市・**木全和茂17才**〕

A 『X68000PROシリーズ』に，拡張I／Oスロットを接続する場合，ハードの構造上，本体内蔵のI／Oスロット3ポート（拡張I／Oスロットの接続のため1ポート使用）が使用できなくなります。したがって拡張I／Oスロットを接続しても，使用できるスロットは合計4ポートとなり，拡張してもスロット数は増えません。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000』をラジカセにつないで音をだしたいのですが，何というケーブルが必要ですか。

〔神奈川県平塚市・**岩崎なすお？才**〕

A 『X68000』をラジカセに接続するには，本体背面のオーディオOUT端子をラジカセの外部音声入力端子につなぎます。『X68000』のオーディオOUT端子は，ミニジャック型になっていますので，片側がステレオ・ミニジャックで，もう一方がお持ちのラジカセに合ったコネクタのオーディオ・ケーブルをご使用ください。なお，抵抗入りのケーブルを使った場合，音量が小さくなりますので，抵抗なしのものをおすすめします。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q X-BASICを使ってプログラムを組みたいのですが，初心者向けの本はありませんか。

〔静岡県小笠郡・**岩田修司16才**〕

A 初心者向けのX-BASICの関連書籍として，次のものをご紹介します。

『X68000活用研究』
電波新聞社　価格2,266円　塚越一雄

『X68000活用研究II』
電波新聞社　価格2,060円　宮原哲也
深沢幸三

『X68000活用研究III』
電波新聞社　価格2,060円　塚越一雄

『X68000X-BASIC入門』
BNN　価格2,500円
BNN第2企画部編

〔回答者：**多田太郎**〕

シャープ(X1)

Q 『X1』〔CZ-800C〕にディスク・ドライブを増設したいのですが，増設可能なディスク・ドライブを教えてください。

〔大阪府堺市・**馬場貴仁？才**〕

A 『X1』に接続可能なディスク・ドライブとして，次のものが発売になっています。

●ミニフロッピー・ディスク・ユニット
（2ドライブ）
『CZ-502F』
標準価格99,800円（税別）

●ミニフロッピー・ディスク・ユニット
（1ドライブ）
『CZ-503F』
標準価格49,800円（税別）

なお，『X1』にディスク・ドライブを増設する際には，拡張I／Oポートが接続されている必要があります。

●拡張I／Oポート
『CZ-8EP』
標準価格11,800円（税別）

〔回答者：**多田太郎**〕

応募方法

本コーナーに質問のあるかたは，対象メーカーをハッキリ記入し，電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「誌上公開質問状」係まで，ハガキで応募してください。

送り先は，つぎのとおりです。

〒141 東京都品川区東五反田 1−11−15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「誌上公開質問状」係

Hot INFORMATION

マイコンBASICマガジン

このコーナーは，コンピュータに関連する新製品の情報や，イベントのお知らせ，講習会の案内などを満載しています。また，毎月続々と誕生するワープロ／パソコン通信局の情報や，システム変更のアナウンスも掲載しています。
ローカルなイベントについても掲載していきますので，情報をお持ちの方は，編集部の「Hot INFORMATION」の係までどしどしお便りをお寄せください。

パソコン

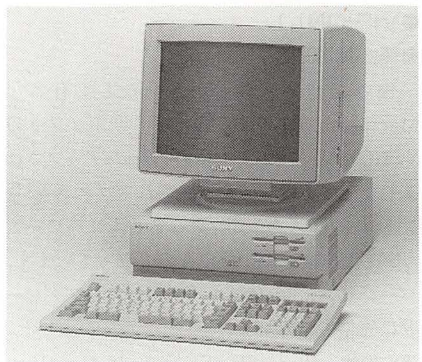
ネットワーク環境を強化 AX仕様の32ビット パーソナル・コンピュータ

●ソニー
●PCX-300E62／300H62
●価格873,000円／773,000円

「QuarterL」のネットワーク環境を強化するために，同シリーズに２タイプの新機種が発売されました。「E62」はイーサーネット・インターフェース内蔵タイプで，「H62」は汎用タイプになっています。これらとネットワーク・ソフトを利用することで，手軽に本格的ネットワーク環境を設定することができます。また，従来よりの「NEWS」「QuarterL」を，ユーザーの状況に合わせて組み合わせた様々なシステムの構築も可能となります。これに加えて，UNIXマシンに接続してX－Windowの利用を可能にするソフトウエア「QuarterL　X11サーバー」(価格35,000円)も同時発売されます。

■主な仕様
CPU：i80386SX（16MHz）
RAM：１MB（８MBまで増設可）
表示：640×200，350，480ドット
記憶装置：3.5インチFDD２基
1.44MB／720KB
3.5インチHDD　250MB
寸法：355×405×135㎜（本体）
472×213×43㎜（キーボード）
重量：12kg

■問い合わせ先
〒141東京都品川区北品川6-7-35
ソニー㈱
PCインフォメーションセンター
☎03-448-2854



QuarterL「PCX-300E62」

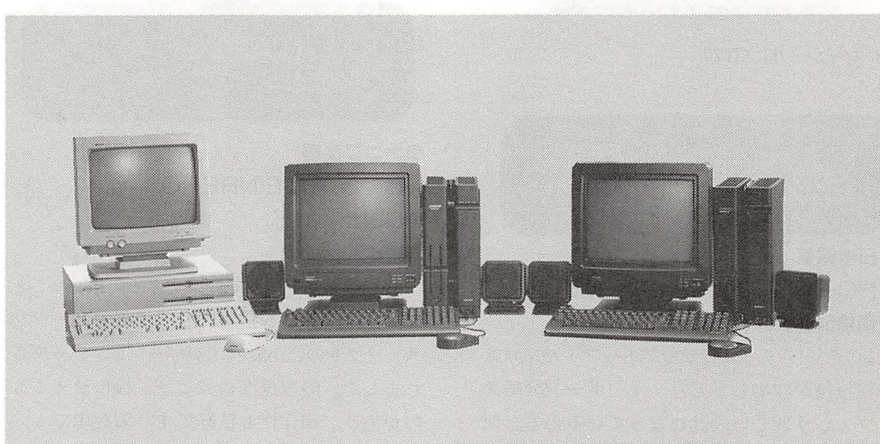
ウインドウ・システム搭載!! X68000に新シリーズ登場

●シャープ
●X68000 SUPER－HD
●価格498,000円

X68000の新機種が登場しました。今回，発売される「X68000SUPER－HD」はX68000シリーズの最上位機種で，80MBハードディスクを標準装置したことが大きな特徴となっています。また，SCSIインターフェース標準装置したことで，光磁気ディスク，DATメモリ，CD-ROMなどの大容量メディアとの接続が可能となり，システムの拡張性がさらに広がりました。これに対応して光磁気ディスク・ユニットの発売が予定されています。
さらに，擬似マルチタスク，多機能コントロール・パネル，マルチウインドウ・システムを実現した本格的ウインドウ・システム「SX WINDOW ver.1.0」が搭載され，これによりアイコンとマウスを中心とした優れた操作性の新たな環境が提供されました。
この「SX WINDOW」は，別売される予定なので従来機を持つユーザーもグレードアップが可能です。基本的アーキテクチャは従来機を継承しているので，これまでに発売されたソフトや周辺機器はそのまま使用できます。
また，現行のPRO，EXPERTシリーズに「SX WINDOW」を搭載し，処理速度を平均２倍向上させて低価格化した「EXPERTIIシリーズ」，「PROIIシリーズ」が，先に発売されます。

■主な仕様
CPU：68000（10MHz）
メインメモリ：２MB（12MBまで増設可）
グラフィック：最大768×512ドット
記憶装置：80MB3.5インチ・ハードディスク
5インチ・フロッピーディスク2基
寸法：155×363×270㎜（本体）
重量：９kg

■問い合わせ先
〒162東京都新宿区市谷八幡町８
シャープ㈱　東京広報室
☎03-260-1161



左からX68000PROII，X68000SUPER-HD，X68000EXPERTII

マイツール専用の 32ビット・ラップトップ・パソコン

●リコー
●Mr. マイツールLXII20
●価格668,000円

この製品は，リコー独自の融合型ソフト「リコー　マイツール」を使用するための32ビット・ラップトップ・パソコンです。32ビットCPUを使用したことにより，約1.5倍の処理速度の向上を実現しました。「Mr.マイツールシリーズ」とのデータの互換性があるので今までに蓄積したデータを有効に利用できます。また従来機に引き続き，統一した操作環境で快適に作業できます。

■主な仕様
CPU：i80386SX（16MHz）
メインRAM：2MB
表示装置：プラズマディスプレイ
640×400ドット
記憶装置：3.5インチFDD1基
寸法：327×407×90mm
重量：7.2kg

■問い合わせ先
〒107東京都港区南青山1-15-5
(株)リコー
販売本部マイツール計画G
☎03-578-3111



Mr. マイツールLXII20

キーボード分離タイプの 32ビット・ラップトップ・パソコン

●日本電気
●PC-9801T　modelW2／W5
●価格548,000円／758,000円

PC-9801シリーズにラップトップ・パソコンの新機種が登場しました。キーボード分離タイプという新しい設計になっているので，使用環境にあわせた自由なレイアウトが設定できます。FDDを前面操作タイプにすることで操作性も向上しました。また，拡張スロットを2スロット内蔵したことでLANに接続できるなど，拡張性も優れています。modelW2はフロッピーディスク・モデル，modelW5はハードディスク・モデルになっています。

■主な仕様
CPU：i80386SX（20MHz）
V30（8MHz）
RAM：W2：640KB／W5：1.6MB
表示装置：バックライト白黒液晶
640×200，400ドット
記憶装置：3.5インチFDD2基
3.5インチ40MBHDD（W5）
寸法：364×460×120mm
重量：W2：約9kg／W5：約10.4kg

■問い合わせ先
〒108東京都港区芝5-33-1
日本電気(株)
☎03-452-8000

パソコンソフト

Macintosh用 MIDIシーケンス・ソフト

●ナニワ楽器
開発元：Opcode Systems
●VISION1.1
●価格80,000円

優れた音楽ソフトが多いことで有名なMacintoshですが，このたび音楽用ソフトのVISIONが1.0から1.1へバージョンアップされました。多くの機能が追加されプログラム・コントロール，スクラビングなどさらにパワーアップしたプロ志向の強いものとなっています。バージョン1.0の登録ユーザーのアップグレードは無償で行ないます。

適応機能：Plus，SE，SE／30，II，IIx，IIcx，IIci
（最低2MBのRAMとハードディスクが必要）
日本語マニュアル付き
英語バージョンのSystem 6.0.2以上が必要

■問い合わせ先
〒162東京都新宿区余丁町10-8
ナニワ楽器(株)
☎03-358-3896

ATARI ST用 MIDIシーケンス・ソフト

●ナニワ楽器
開発元：STEINBERG
●Cubase1.5
●価格90,000円

Macintoshと並んで音楽業界で使われることの多いATARI　STですが，このたびシーケンス・ソフトのCubase1.0がバージョンアップされました。処理速度は32ビット機にせまるものがあり，操作性も抜群です。演奏中でも，各エディト・ウインドウでの編集やコマンドの実行，ファイルのセーブやロードなど，ほとんどすべての項目が実行できるシステムになっており，より自然な感覚で音楽づくりができます。

対応機種：ATARI　ST全機種
（1MBのRAMで動作可能）
日本語マニュアル付き

■問い合わせ先
〒162東京都新宿区余丁町10-8
ナニワ楽器(株)
☎03-358-3896

パソコン・データを デジタル複写機に出力するための システム・カード

●リコー
●PRINTBOXシステムカード：マイツール
●価格50,000円

この「PRINTBOXシステムカード：マイツール」を使うと，デジタル複写機「イマジオ」を「Mr.マイツールシリーズ」のオフライン・プリンタとして使用できます。ただし，このソフトを使用するには，ほかに拡張用システム「PRINTBOX」（価格629,000円）が必要です。この連動システムで「イマジオ」は複写機，パソコンのプリンタ，ワープロのプリンタと1台三役をこなします。これに加えて，高速プリントや高品質印字など複写機の特徴を生かした印刷が利用できます。

■問い合わせ先
〒107東京都港区南青山1-15-5
リコー(株)
第一販売計画室
☎03-578-3111

PC-9801を利用した CAI用CD-ROMソフト

●日本電気
●HYPER　CAI
●価格35,000円～

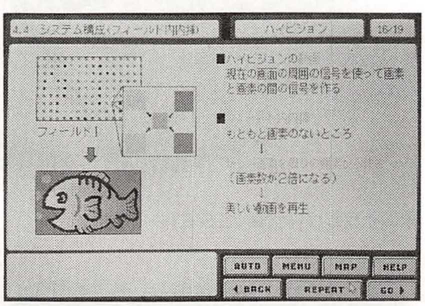
CD-ROMは540MBという大容量の記憶媒体なので，その膨大なデータを生かしたいろいろな使用方法があります。その中の一つとしてCAI（コンピュータを利用した教育システム）による利用があります。そこで日本電気は，パソコン向けにCAI用CD-ROMソフト「HYPER　CAI」を開発しました。これにより，半導体やソフトウエアなどエレクトロニクス関連の幅広い分野の学習が行なえます。全部で22タイトル準備してあり，順次発売されます。まず第一弾として「システム知識コース・ニューメディア」と「システム知識コース・周辺機器」の２タイトルを発売しました。なお，ステレオ・アンプを接続することによりステレオ音声が利用できます。

■システム構成

PC-9801本体（VX，RX，RAなど）
CD-ROMドライブ［PC-CD102］
SCSIインターフェースボード［PC-9801-55］
日本語MS-DOS
CO-ROM Extensions Ver. 2.0

■問い合わせ先

〒108東京都港区芝5-37-8　住友三田ビル
日本電気ホームエレクトロニクス(株)
☎03-454-5111



HYPER　CAIの画面例

FM-TOWNS用 シングルCD-ROMの電子辞書ソフト

●三修社
●CDword英独日仏　4か国語辞典
CDword英独日　最新科学技術用語辞典
CDword最新アメリカン・イディオム辞典
●価格36,000円／40,000円／12,000円

シングルCD-ROMによる３タイトルの電子辞書ソフトが発売されました。シングルCD-ROMを採用したことで，従来のCD-ROMソフトに比べて，小型化，低価格化を実現しました。これに加えて，高機能エディタを標準装備し，検索スピードも高速化されています。このほかに，多言語間検索機能や一発反転機能など多彩な機能が搭載されています。

■主な仕様

対応機種：富士通FM-TOWNS
メディア：シングルCD-ROM

■問い合わせ先

〒110東京都台東区下谷1-5-34
三修社(株)
電子出版事業部
☎03-842-1711



３タイトルのパッケージ

パソコン周辺機器

専用回線対応の1200bps半二重モデム

●オムロン
●MD1200H
●価格39,800円

この「MD1200H」は，電話回線だけではなくビジネス・ネットワーク用として普及している専用回線（２線式）にも対応しているので，ホームバンキングや各種VAN端末用として幅広く使用できるインテリジェント・モデムです。制御コマンドはCCITT規格に準拠しており，AA，MA，AAのすべてに対応したNCUを内蔵しています。

■主な仕様

適用回線：電話回線，専用回線（２線式）
通信方式：半二重非同期式
通信速度：1200bps
寸法：168×250×37.5mm
重量：約600ｇ

■問い合わせ先

〒105東京都港区虎ノ門3-4-10
オムロン(株)　☎03-436-7266



インテリジェント・モデム「MD1200H」

カシオポケコン用 制御トレーニング・ボード

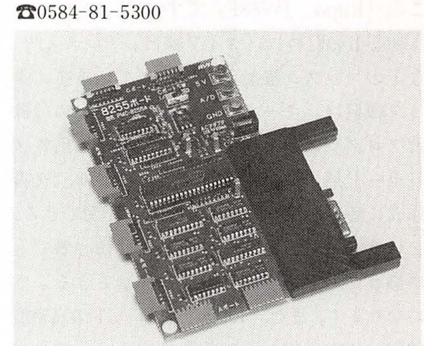
●太平洋工業
●8255ボード　PMC-8255AK／AH
●価格11,700円／13,000円

カシオのポケコンを使って機械制御の初歩から応用までを実習するための教材です。この商品はシリーズ化されていて，ほかにも何種類かボードが発売されています。この8255ボードはポケコンを接続して，C言語，CASL，BASIC言語による制御ができます。また交流計測の実習にも利用が可能です。組み立てキット（8255AK）と完成品セット（8255AH）の２種類が用意さています。

■適応機種：FX-870P，FX-860PVC
FX-860P，FX-841P
FX-840P

■問い合わせ先

〒503岐阜県大垣市美和町1703
太平洋工業(株)
メカトロ事業部
☎0584-81-5300



PMC-8255AK/AH

メカトロ学習の入門に最適な教材

●ナムコ
●マッピー　ジュニア
●価格53,800円

この「マッピー　ジュニア」は，パソコン制御やBASICプログラムの学習の入門用機材として最適なマイクロ・マウスです。マイクロ・マウスとは，ロボットの自力迷路脱出の最短時間を競う競技に使用される自立型ロボットのことです。この製品は，パソコンでマ

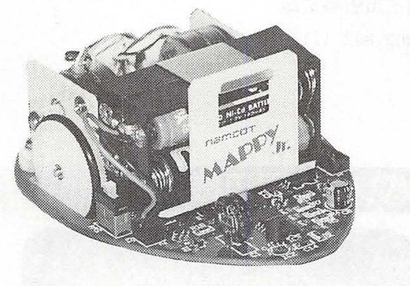
ウス用BASICまたはマシン語でプログラムを作成しマウスに転送して作動させることや，テーブルの上などで手軽に迷路走行させられることなどが特徴となっています。なお，マッピー　ジュニア本体は，完全組立・調整済みとなっているので，ユーザーはプログラム開発だけに専念できます。

■主な仕様

セット内容：マッピー　ジュニア本体
　　　　　プログラム転送用ケーブル
　　　　　迷路（紙製）
　　　　　ソフトウエア，マニュアル
適応機種：RS-232Cインターフェース装備のパソコン全機種
寸法：100×80×45mm
重量：130ｇ

■問い合わせ先

〒146東京都大田区矢口2-1-21
ナムコ(株)
社長室　広報センター
☎03-756-2311



マッピー　ジュニア

ワープロ

レッスン機能を搭載したパーソナル・ワープロ

●東芝
●Rupo　JW88F
●価格165,000円

「ワープロが欲しいけど，使いこなせるかどうか不安だ」，このような悩みをもっている人は多いと思います。そんな人に最適なのが，この「Rupo　JW88F」です。

初心者のために「タイプ練習」,「ルポ入門」などのレッスン機能が搭載されています。タイプ練習は，キーボードを速く打つための練習プログラムで，ルポ入門は，画面に出るメッセージ通りにキーを打つことにより，文書作成に必要な操作を体験しながら学習できる，というものです。この機能により初心者でも戸惑うことなくワープロの操作ができるようになります。また，400dpi・56ドットの高密度印字，標準文字から24倍角文字までのアウトライン・フォントにより高品質な文字出力を実現しました。

このほかに「AI・連想辞書」により最大4文節まで前後を認識して，同音異議語の中から最適な用語を変換してくれるので，能率のよい作業が行なえます。これに加えて，いろいろなビジネス・ソフトや上海，倉庫番，麻雀悟空の3種類のゲームソフトも準備されているので，ワープロ以外にも利用できます。このように，初心者から上級者まで満足できる多機能設計となっています。

■主な仕様

表示装置：バックライト・ブルーモード液晶
　　　　　40字×20行
プリンタ：感熱・熱転写方式
　　　　　56×56ドット，30文字／秒
記憶装置：3.5インチ・フロッピーディスク1基
最大63文書，約260頁（1000文字／頁）
寸法：365×370×95mm
重量：5.4kg

■問い合わせ先

〒105-01東京都港区芝浦1-1-1
東芝(株)
OA機器事業部
☎03-457-2903



Rupo　JW88F

チルトアップ式水平プリンタ搭載のワープロ

●三洋電機
●ES-E15
●価格90,000円

この「ES-E15」は，各種定型フォーマット内蔵なので，フォーマットにデータを入力するだけで，カセット・インデックスに直接印字したりカードやチケットの印刷ができます。この際に，チルトアップ式水平プリンタを使用することによって，厚めの紙でも丸まってしまうことなく印刷できます。

このプリンタはプリンタ用紙を使用するときには，本体に収納したまま使用します（通常プリンタ）。このほかに，カラー印刷機能，カード型住所録機能，7か国語欧英文機能，マルチ表示画面など豊富な機能を搭載しており，手軽にワープロを使いたいという人向けのハード設計になっています。

■主な使用

表示装置：STN型液晶，320×200ドット
　　　　　20字×8行（横書き）
　　　　　10字×9行（縦書き）
プリンタ：熱転写方式
　　　　　24×24ドット，22字／秒
記憶装置：2インチ・フロッピーディスク
　　　　　107文書，約250頁
　　　　　メモリカード（32kB）
　　　　　32文書，約10頁
寸法：380×360×76mm（通常時）
重量：3.7kg

■問い合わせ先

〒550大阪市西区江戸掘2-7-25
三洋電機(株)
☎06-443-5144



ポータブルワープロ　ES-E15

初めてバブルジェット・プリンタを搭載したワープロ登場

●キヤノン
●キヤノワードα50
●価格198,000

今までのラップトップ型のワープロは，熱転写方式のプリンタが主流でしたが，初めてバブルジェット方式のプリンタを搭載したのが，この「キヤノワードα50」です。

バブルジェットとは，従来のインクジェット方式にキヤノン独自の技術を加えて完成したもので64文字／秒の高速印字を実現しています。さらにヘッドと一体型のBJカートリッジにすることで，メンテナンス・フリーも実現しました。またBJカートリッジ1個で約30万字の印字ができるので低ランニングコストも達成しています。

このほかに，アウトライン・フォント，AI

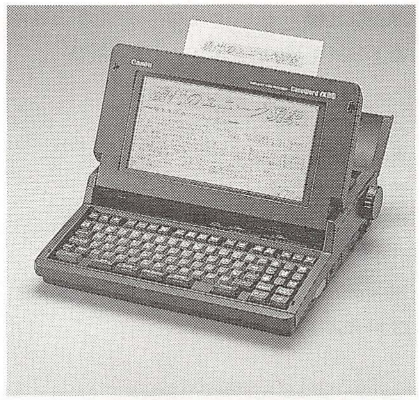
機能，大型液晶ディスプレイなど多彩な機能を装備しています。初めてワープロを使う人のためにキーボード練習機能も内蔵されています。

■主な仕様

表示装置：バックライト液晶，50字×20行
プリンタ：バブルジェット方式
　　　　48×48ドット，64文字
記憶装置：3.5インチ・フロッピーディスク1基
　　　　最大79文書，約200頁（1064文字／頁）
寸法：380×372×101.5mm
重量：7 kg

■問い合わせ先

〒108東京都港区三田3-11-28
キヤノン販売㈱
お客様相談センター　☎03-455-9000



キヤノワードα50

電子手帳

手書き入力方式の電子手帳

●エプソン
●CYBER MEDIA PRO-500N
●価格24,800円

この製品は，手書き入力方式を採用したことによって，わずらわしいキー操作を一切不用にし，誰でも手軽に使いこなせるようになったことが大きな特徴となっています。

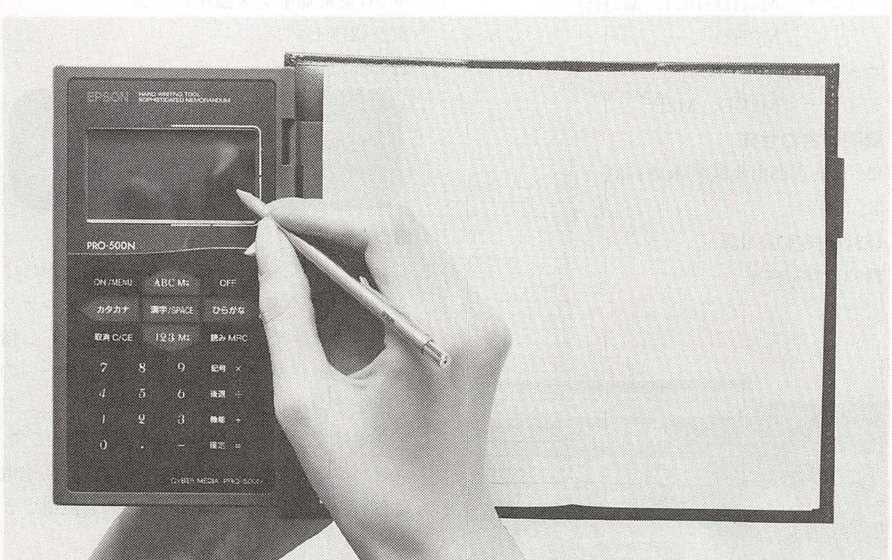
ひらがなはもちろん漢字や英数字も即座に文字として認識して入力できます。このほかにアドレス，メモ，電卓，時計，カレンダー，スケジュールなど基本機能も充実しています。また，本体に紙の手帳をプラスしたデュアルノート・システムになっているので，状況に合わせた使用ができます。

■主な仕様

表示装置：LCDドットマトリックス・パネル
　　　　128×64ドット
寸法：163×153×13mm（開時）本体のみ
重量：200g（本体のみ）

■問い合わせ先

〒151東京都渋谷区初台1-53-6
エプソン販売㈱
☎03-377-3500（代表）



CYBER MEDIA PRO-500N

ローズレッド色調の電子システム手帳

●シャープ
●PA-7550
●価格22,000円

人気の電子システム手帳に，このたび女性向けにローズレッド色調を採用した新製品が発売されました。電話帳，スケジュール，カレンダー，メモ，電卓の基本機能に加え，日数計算，通貨換算機能を搭載しました。また，従来からのICカードがすべて使えるコンパチ設計になっているので，それらを使うことで用途はさらに広がります。

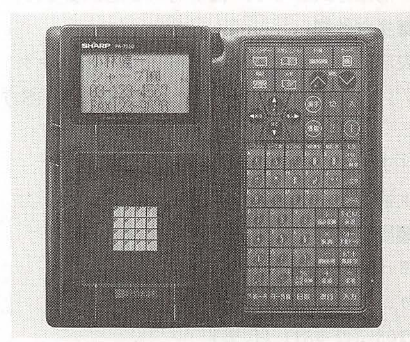
これと同時に，ビジネスマン向けにハイテク用語1000語を収録した「現代用語ハイテク編カード」（価格7,000円）も発売されました。

■主な仕様

表示装置：96×64ドットマトリックス液晶
　　　　6桁×4行
寸法：167×147×10.4mm（開時）
重量：140g

■問い合わせ先

〒162東京都新宿区市谷八幡町8
シャープ㈱
東京広報室
☎03-260-8362



電子システム手帳　PA-7550

PC-9801シリーズと接続できる電子手帳

●日本電気ホームエレクトロニクス
●PC電子手帳『ET』
●価格34,800円

最近，電子手帳が急速に普及していますがこの度，PC-9801シリーズと接続して，データを共有することを目的とした電子手帳が発売されました。このPC電子手帳『ET』は，PC-9801シリーズと高速データ交換，プログラム転送ができることが大きな特徴となっています。また，PC-9801シリーズのソフト上で，電

子手帳のデータを利用することも可能です。

ただし，これらの機能を利用するためには，オプションのパソコン接続アダプタ・セット「パソコンハンド」（価格5,000円）が必要となります。

また，本体のみでも名刺管理，電話帳，メモなど基本的な機能のほか大型液晶画面を利用した，似顔絵を入力できるモンタージュ機能や簡易地図作成機能などの他機種にはない新しい機能も搭載されています。

■主な仕様

表示装置：160ドットマトリクス液晶
10字×４行

寸法：150×90×19㎜

重量：約270g

■問い合わせ先

〒108東京都港区芝5-37-8
日本電気ホームエレクトロニクス㈱
パーソナルインテリジェンス第一販売本部
☎03-454-5111

その他

液晶カラーテレビ内蔵のポータブル・ビデオ

●カシオ計算機
●VF-7000
●価格148,000

４型液晶カラーテレビを内蔵したVHSフルカセットタイプのポータブル・ビデオが，カシオ計算機から発売されました。キャリング・ハンドルが付いているので，持ち運びに便利なセカンド・ビデオとして最適でしょう。AV入出力端子も装備されているので，いろいろな使いかたが考えられます。AC電源，バッテリパック，カー・バッテリでも使用可能な３電源方式なので，使う場所を選びません。

■主な仕様

表示位置：４型TFTアクティブマトリクス
VTR：回転２ヘッドヘリカルスキャンVHS方式，ハイクオリティ回路内蔵
寸法：264×103×193㎜
重量：約3.5kg

■問い合わせ先

〒163東京都新宿区西新宿2-6-1
カシオ計算機㈱
☎03-347-4811（代表）



VF-7000

TDKのフロッピー・ディスクに新シリーズ登場

●TDK
●スーパーEBシリーズ
ニューHBシリーズ
●価格オープン・プライス

フロッピー・ディスクの使用環境の変化にともない高品質で信頼性の高い製品を要求する声が高まってきています。そんな要求にこたえてTDKが「スーパーEBシリーズ」と「ニューHBシリーズ」の二つの新シリーズを発表しました。スーパーEBシリーズにおいては5000万パス／トラックを達成したスーパーEDバインダシステム，アビリン磁性材による高性能化など非常に品質の高いものとなっています。

■ラインアップ

スーパーEBシリーズ
3.5インチ：MF-2DD，MF-2HD-256
MF-2HD
５インチ：M2HD-1024，M2HD-256
M2HD
ニューHBシリーズ
５インチ：M2DD，M2D

■問い合わせ先

〒103東京都中央区日本橋1-31-1
TDK㈱
経営企画室広報課
☎03-278-5274



スーパーEB（５インチ）

東芝のワープロ・パソコンフェア

●東芝

東芝銀座セブンで４月に実施されるワープロ・パソコンに関するイベントは以下のとおりです。

■東芝ルポ春爛漫フェア in GINZA

日時：４月21日（土），22日（日）
1:00～5:00
〈店頭〉ワープロの展示，機能の紹介
〈３Fワープロ・コーナー〉
体験スクール開催
１回目1:00～3:00，２回目3:30～5:30 両日
参加費無料，先着順

■Rupo１日入門教室

日時：４月13日（金）
20日（金），27日（金）
１回目（1:00～2:30）
２回目（3:30～5:00）
定員：各回先着４名，参加費無料
使用機種：Rupo　JW-95H
３Fワープロ・コーナー

■東芝パソコン教室（参加費無料）

〈J-3100シリーズミニ体験スクール〉
日時：４月13日（金），27日（金）
3:00～／5:00～
定員：各回先着３名
〈DynaBookミニ体験スクール〉
日時：４月14日（土）
2:30～／4:30～
定員：各回先着６名

■問い合わせ先

〒104東京都中央区銀座7-9-19
東芝銀座セブン
☎03-571-5952

世界初のデスクトップ・サイズフルカラー・ファクシミリ

●シャープ

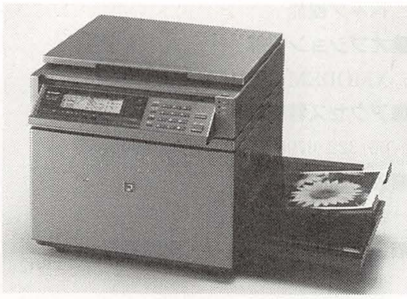
シャープは，独自のデジタル画像技術により世界初のデスクトップ・サイズのフルカラー・ファクシミリを開発しました。現在，情報のカラー化が進む中で，誰でも「カラーの原稿をそのまま送受信したい」と思ったことがあるはずで，そんな要望に最適の製品です。コンパクトなサイズに加え，高画質，高速電送を実現し，カラーコピーとしても使用できます。

また，オプションによりＧ３ファクシミリとの交信，ISDN通信も可能です。しかし，まだ商品化されておらず西独のセビットショウ（３月21日～3/28）とコミュニケーション東

京（4月18日）に参考出品をする段階です。早く市場に登場してきてほしいものです。

■問い合わせ先

〒162東京都新宿区市谷八幡町8
シャープ㈱　東京広報室
☎03-260-1161



フルカラー・ファクシミリ

コンピュータ用磁気テープ・カートリッジ

●マクセル
●HS-4／30，HS-4／60
●価格2,800円／3,500円

パソコンの普及と，低価格化のおかげでハードディスクは必要不可欠なものとなりました。ハードディスクのデータ保護のためバックアップをとるのは常識ですが，そんなとき，大容量・高信頼性の磁気テープ・カートリッジが便利です。そんなユーザーのニーズにこたえるべく登場したのが，この「HS-4シリーズ」です。DATタイプのカセットを使用した磁気テープ・カートリッジでセラミック・アーマ・メタル磁性体の採用により高耐久性，高出力を実現しました。HS-4／30（650MB）とHS-4／60（1.2GB）の2種類が用意されています。これと同時に8㎜タイプのカセットを使用した「HS-8シリーズ」（3種類）と，1／4タイプのカセットを使用した「MCシリーズ」（4種類）も発売されました。

■問い合わせ先

〒103東京都中央区日本橋本町2-1-7
日立マクセル㈱
☎03-241-9733



ヘリカルスキャン8㎜データカートリッジ

'89ワープロ作品コンテスト

●日本オフィス・オートメーション協会

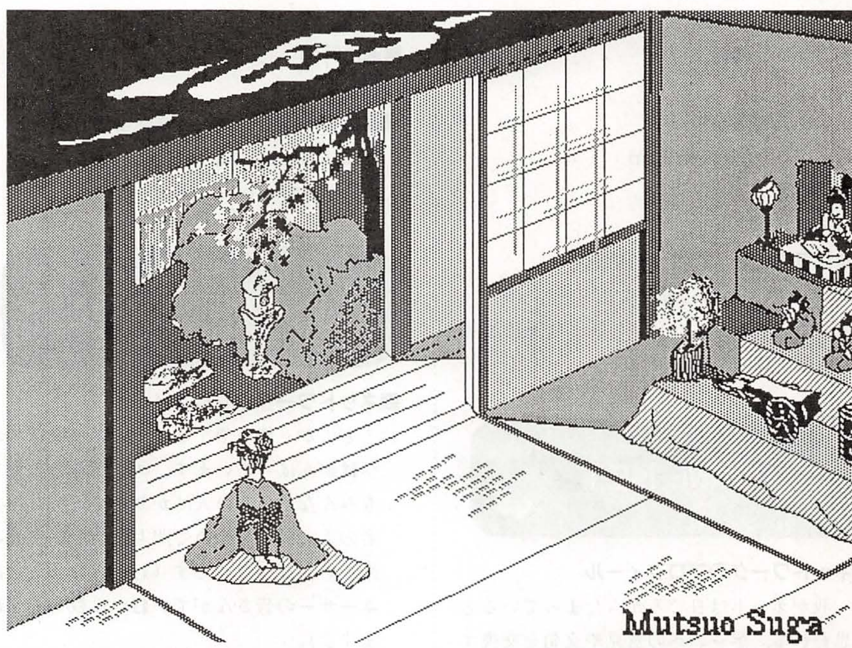
ワープロは，オフィスなどのビジネス分野だけにとどまらず，一般家庭や学校などいろいろな場所に広く普及しています。そのような状況の中でいろいろな優れた作品が生まれています。そんな作品を一般のユーザーはもとより，様々な分野から募集して行なわれたのが，「'89ワープロ作品コンテスト」です。今回で第3回を迎え，963点もの応募がありました。ビジネス部門，自由作品部門，フォント・デザイン部門の3分野に分かれており，金賞・銀賞・銅賞・特別賞及び会長賞が発表されました。

以下は，各部門の金賞受賞者及び会長賞受賞者です。

1.ビジネス部門
　金賞　：　相原　加代子（23才）
2.自由作品部門
　金賞　：　須賀　睦夫　（30才）
3.フォント・デザイン部門
　金賞　：　該当者なし
　銀賞　：　栗原　知子　（25才）
　　　　　　里石　弘士　（35才）
　　　　　　長倉　栄　　（37才）
4.会長賞：　織田　一三　（64才）

■問い合わせ先

〒105東京都港区芝公園3-1-22
日本能率協会ビル
㈳日本オフィスオートメーション協会
'89ワープロ作品コンテスト事務局
☎03-434-6677



自由作品部門の金賞受賞作品

メモリ機能を搭載した普及型ファクシミリ

●富士通
●FF3600M
●価格610,000

このたび，富士通から低価格で，かつ高性能なビジネス・ファクシミリ「FF3600M」が発売されました。この製品は，「FF3600／3400シリーズ」の最上位機種です。特徴として，0.5MBのメモリを内蔵しているので，128宛先同報，メーセージ・ポスト，代行受信，親展通信などのネットワーク運用が可能となっています。また，内外線切換機能も搭載しています。

このほかにも，16階調中間色の高画質，超高速10秒電送などの豊富な機能を装備しています。メモリ機能と内外線切換機能を取りのぞいた「FF3600R」（価格480,000円）もあります。また感熱記録方式を利用したリーズナブルな「FF2600／2400シリーズ」も同時発売なので豊富なラインアップから最適な機種を選べます。

■主な仕様

形式：送受信兼用卓上型
原稿サイズ：最大A3判，最小A5判
記録方式：熱転写普通紙記録
電送時間：10秒
寸法：420×440×157㎜
重量：約13.5kg

■問い合わせ先

〒100東京都千代田区丸の内1-6-1
富士通㈱　☎03-216-3211

熊野邑

■ネットワークのプロフィール

昨年7月にスタートしてから試験的に運営しております。

現在，パソコン通信ユーザーに売れる情報または地域特有の情報を捜しています。内容は，電子メール，チャット，電子会議など一般的なものであり，その中で特にフリーボードは会員ユーザー同士の意見交換が盛んです。

■サービス内容

BBS伝言板，電子メール，チャット，電子会議，PDSサービス，データベース・サービス，ヘルプ機能

■オプション機能

XMODEM

■アクセス電話番号

0735-23-1606（1200bps）

■運用時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒647和歌山県新宮市中央通り6696-79
新宮商工会議所　パソコン通信熊野邑運営委員会　☎0735-22-5144

NAM-NET

■ネットワークのプロフィール

我がネットは日ごろからたまっていると思われる，ゲームへの意見や文句を交換する場です。また，ビデオゲームの得点を競い合う「トライーハイスコア」，擬似D&Dの予定も。

BBSにある「ゲームの兵法」を読めば，ゲームがうまくなる，楽しくなる，Dロードを。

■サービス内容

BBS伝言板，電子メール，電子会議，オンライン・ゲーム，ヘルプ機能

■オプション機能

XMODEM

■アクセス電話番号

0485-81-8030（1200bps）

■運用時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

非公開　今井雄一郎　非公開

尾道うずしおネット

■ネットワークのプロフィール

尾道をはじめとして備後地方の皆さんのコミュニケーションと，尾道の情報を全国の皆さんに知っていただくことを目的としています。十分とは言えませんが，少しずつ尾道の情報を蓄積しています。

■サービス内容

BBS伝言板，電子メール，チャット，電子会議，PDSサービス，ヘルプ機能

■オプション機能

XMODEM，MNP 5

■アクセス電話番号

0848-22-4092（300/1200/2400bps）

■運用時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒722広島県尾道市土堂2丁目3-22
加門信　☎0848-22-2820

「KOMAGATA-NET」

■ネットワークのプロフィール

とにかく使いやすさをモットーにシスオペはがんばっています。ユーザーの人たちもみんなやさしい人ばかりです。特に初心者の人，通信を始めて間もないという人に来ていただきたいです（わからないことはユーザーの皆さんがていねいに教えてくれますよ）。

■サービス内容

BBS伝言板，電子メール，チャット，電子会議，ヘルプ機能

■アクセス電話番号

0197-25-3106（300/1200bps）

■運用時間

PM10：00～翌AM6：30

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒023岩手県水沢市宇前田袋101-1
菅原章次　☎0197-25-3106

Magical-BBS

■ネットワークのプロフィール

モモ・マミ・ペルシャ・エミ・ユーミ・ララ・サリー・キキ・・・とまあ，これだけ書けば，どんなBBSかはお分かりでしょう。コミケ・同人誌・CG・Magical-DOSなんてのもあります。何のことかわからない人はこないでネ!!

■サービス内容

BBS伝言板，電子メール，PDSサービス，ヘルプ機能

■オプション機能

XMODEM，YMODEM，MNP 5

■アクセス電話番号

06-322-6798（300/1200/2400bps）

■運用時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

非公開

PŌSTAL☆NET

■ネットワークのプロフィール

平成2年2月2日開局の超新BBSです。

当BBSの特徴としては，一般ボード以外に「メールゲーム」のボードを用意してあることでしょう。それぞれのボードは情報通の方にマスターをお願いしてあります。ネットワーカーもゲーマーもどんどんご来局ください。

■サービス内容

BBS伝言板，電子メール，チャット，ヘルプ機能

■オプション機能

XMODEM，YMODEM，MNP 5

■アクセス電話番号

0594-21-1894（300/1200/2400bps）

■運用時間

PM9:00～翌AM7:00

■運営者の住所・氏名・電話番号

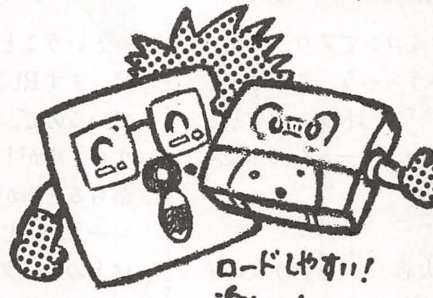
〒511三重県桑名市新地18
村松　久　☎0594-21-1880

このコーナーは，「ワープロ／パソコン通信BBS電話帳1990年春号」〈定価1,800円（本体1,748円）〉の追補情報を掲載しています。新たにパソコン通信ネットを始めたり，ワープロ／パソコン通信BBS電話帳に掲載されていない局の情報をお持ちでしたら，ぜひ，このコーナーまでお知らせください。

パソコン通信に関連するイベントの情報や，あなたの周りで評判のおもしろサービスの話題も募集中です。

BM特選 プログラム・コーナー





本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚〜4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表や，フローチャートはできるだけ付けてください），⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例 N80SRベーシック），ページ等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も書いておいてください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，２〜３回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

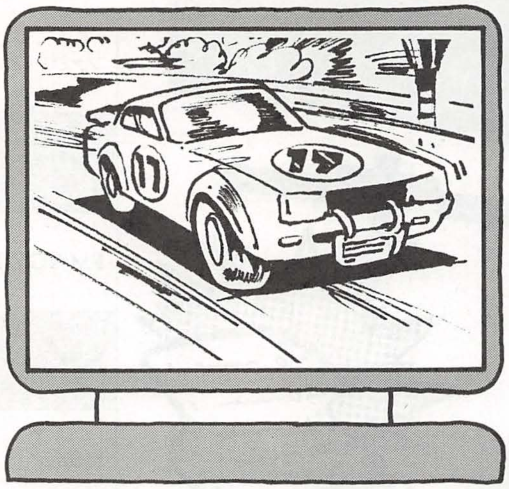
掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラム・コーナー」係　（実用プログラムは，見やすいところに，実用と書いておいてください）





ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(ファミリーベーシックV2)用

キミはF1グランプリを制することができるか

AUTO RAN

オート　リャン

みやぢ　すけたろう

ついに,ファミコンで!!

つ，ついにファミコンでアウ，アウ，アウゥ……。ちゃうちゃう，これは決してローマ字読みで「ア○トラン」などとは読んではいけない。「オートリャン」だ!!

STORY

あるところに"大熊　車"という女の子がいた。車は幼い頃から天才レーサーの祖父"大熊　ジゴロ"にきたえられた。しかし車はレースが大嫌い。そんな車を祖父ジゴロは鬼のように育てるのであった。

㋙『車っ!!そんなことではF1で優勝できぬぞ!!目標はF1グランプリをすべて制して国民栄誉賞を取るのぢゃ!!レースの道は一日で成らずぢゃ!!』

㊋『もう，おじいちゃんたら…。』

㋙『車っ，初レースぢゃ！』

『㋙車っ,初レースぢゃ!』

ということで，レースです。遊びかたは，まずRUNすると，カーソルが点滅しているので，何かキーを押してください。すると車が上から落ちてきます。下まで落ちると車がでてきて（ややこしい…）レースがはじまります。レースのルールは上のメータに『車ちゃん人形』が残りタイムを指しています。

人形が『TIME UP』まで行くとオワリです。TIME UPになる前に一定の距離を走りぬけると面クリアです。

操作はコントローラIIの✚字ボタンで左右に自車を動かし，Ⓐボタンでブレーキ強，Ⓑボタンでブレーキ弱，ⒶⒷ両方でもっと強いブレーキです（何も押してないとアクセルをふかしてスピードがあがります）。

道からはずれると爆発，またその場所からスタートです（その分はタイムが減っています）。5面クリアで終わりです。

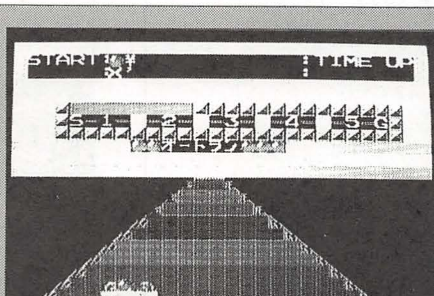
フリートーク

えーと，ベアースタジオ改め，みやぢすけたろうです。今回は『3Dシリーズ』三つ目「AUTO RAN」でした。

YAWARA!!Ⓒ小学館

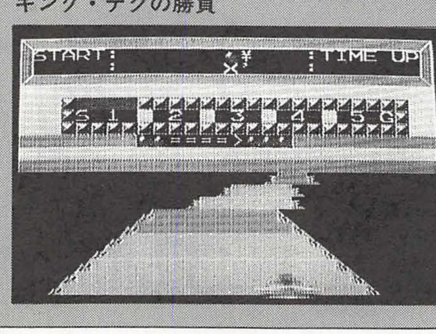
いやあ，『YAWARA』Ⓒ小学館はおもしろい!!友人の大久保山　伊左衛門（仮名）に借りて読んでいるんだけど，おもしろいですね。ああっ，大熊　ジゴロさんの乱入だ!!『ったく，車をこんな絵のキタナイレースにだしおって!!ほら!!そこのX68Kユーザー!!FM TOWNSユーザー!!AUTO RANを移植するのぢゃ!!

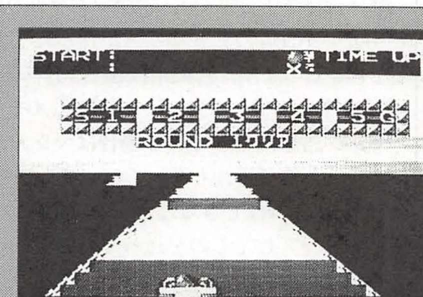
㊋『もうおじいちゃん!!やめてよ!!…』



▲《写真1》さあ，大熊　車はF1レースをきわめることができるか

▼《写真2》おっと，急カーブがまちかまえている。ブレーキング・テクの勝負





▲《写真3》タイムアップする前にゴールすると面クリア。5面あるぞ

《OVER FLOW》このコーナーは，みなさんが作るコーナーです。身近で起きたできごと，おかしな体験，意見，感想，何でもござれ。みなさんのハガキをお待ちしています。綴じ込みハガキで，どんどん参加しよう。さあ桜も満開，OFも満開。】

Y\X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	L31	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L71
1	L61	S	T	A	R	T	:													:	T	I	M	E		U	P	L61
2	L61						:													:								L61
3	L51	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	M01
4													この中すべてM51															
5				F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02		
6				F02	S	K52	1	K52	M51	K52	2	K52	M51	K52	3	K52	M51	K52	4	K52	M51	K52	5	K52	G	F02		
7				F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02		
8	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61
9													この中すべてM51															
10	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61
11												M10	M60	M60	M31													
12											M10	M70	M70	M70	M70	M31												
13										M10	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M31											
14									G00	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	G10										
15								G00	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	G10									
16							G00	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	G10								
17						G00	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	G10							
18					G00																	G10						
19				G00									この中すべてM51										G10					
20			G00																					G10				

《第1図》AUTO RANのBGグラフィック

```
10 CLEAR&H7700:CGEN3:VIEW:PAUSE:A=2:B=33:C=48:GOSUB900
20 SPRITEON:X=100:P=0:DEFSPRITE0,(2,1,0,0,0)="i6g7f5l6":DEFSPRITE1,(2,1,0,0,0)="
l0i7l6f5":DEFSPRITE2,(2,1,0,0,0)="g7¥X'":FORY=0TO176:SPRITE2,X,Y:NEXT:I=0:SPRITE
2:H=0
100 P=P-(P<200):IFK>8 K=0:D=A:A=B:B=C:C=D:PALETB 0,47,C,B,A:F=F+1:IFF>G F=0:I=PE
EK(&H7700+N):G=PEEK(&H7701+N)*10:N=N+2:L=I-8:O=SGN(L):LOCATE10,8:PRINT"=====":LO
CATE12+O*2,8:PRINTCHR$(61+O):H=1:IFN=34 GOTO800
110 SPRITE0,X,Y:SPRITE1,X+13,Y:P=P-STRIG(1):IFP<0 P=0
120 S=STICK(1):K=K+P/15:V=((S=2)-(S=1))*2:X=X+V+L*(P>&H64-M*&H14):IFH>0 GOSUB700
:I=I+(I>8)-(I<8)
130 IFX>184 ORX<32 DEFSPRITE0,(2,1,0,1,0)="/**ホ"":DEFSPRITE1,(2,1,0,0,0)="*/ム*":
SPRITE0,X,Y:SPRITE1,X+16,Y:FORP=0TO10:FORK=0TO3:POKE&H220,Y+((K=2)-(K=0))*8,88,0
,X+((K=1)-(K=3))*8,Y,207,0,X:Y=Y-4:H=P/2:NEXT:NEXT:T=T+&HFF:GOTO20
140 T=T+1:SPRITE2,68+T/20,32:IFT>2000 LOCATE6,8:PRINT"  GAME OVER  ":PAUSE:END
300 GOTO100
700 J=J+1:IFJ<4 ONJ GOTO710,720,730
705 J=0:I=0:H=0:RETURN
710 LOCATEI-O*(ABS(L)>3),11:PRINT"   m1m6m6m3   ":RETURN
720 LOCATEI-1,12:PRINT"   m1m7m7m7m7m3   ":RETURN:DATA 8F9F7F8F,947494A8,B4A8987
F,6F5F4182,53,37,23,9F7F6F9F,AFB8C4B2,C8A49478,6444548D,16,0,1,8696B6C6,A4B4A4C2
,B8AF88AF,84848484,54,39,24
730 LOCATEI-2,13:PRINT"   m1m5m5m5m5m5m5m3   ":RETURN:DATA 689858A8,42A28848,A28
FBFC2,51617181,48,41,9,689858A8,45A58342,A288B8C2,53637381
800 M=M+1:IFM<5 LOCATE8,8:PRINT"ROUND";M;"ｸﾘｱ":PAUSE200:LOCATE8,8:PRINT"g7g7ｵｰﾄﾗ
ﾝg7g7g7":T=0:N=T:LOCATEM*4,5:PRINT"m7m7m7m7":READA,B,C:GOSUB900:GOTO100
810 SPRITE2,X+32,Y:SPRITE0:SPRITE1:PALETB 0,47,33,48,2:LOCATEX/8+4,19:PRINT"<ｺﾞｵ
ﾙﾀﾞ!]":PLAY"Y102D8F8#B8:F8#B803C8":END
900 FORQ=0TO3:READW$:FORG=1TO8:W=VAL("&H"+MID$(W$,G,1)):POKE&H7EFF+G+Q*8,W:NEXT:
NEXT:G=10:H=0:I=H:L=H:RETURN
```

あーよかった。車さんがきてくれて(しかし，このストーリー，『YAWARA』を知らん人には，全然おもしろくないな…)。

P.S.

アニメのYAWARAも見ましょう。

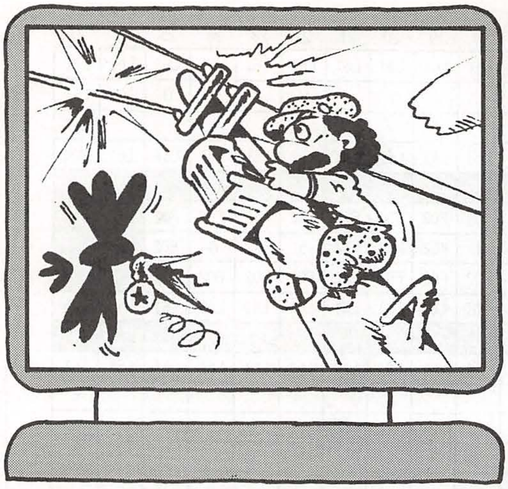
プログラム入力上の注意

リスト中のアミがけ部分(黒いところ)は，キャラクタ・コード表Bの各キャラが入ります。

KEY 1,CHR$(　　) ↵

のようにファンクション・キーに定義し，ファンクション・キーで入力してください。カッコの中にはそれぞれのキャラクタ・コードが入ります。

i6……222　g7……207
f5……197　l6……246
l0……240　i7……223
m1……249　m6……254
m3……251　m7……255
m5……253



ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(ファミリーベーシックV2/V3)用

マリオの新感覚シューティング

UTILITY POLE（ユーティリティ ポール）

NIKA²

ストーリー

マリオはストレス気味。なぜかというと，カラスがうるさいからです。怒ったマリオはカラスをヤキトリにしてやろうと試みた。

ゲーム

✚字ボタンで上下の移動，ⒶまたはⒷボタンで放電です。ただし，放電は電気がたまっていなくてはなりません。上の赤ドットが目やすです。また，電線近くでないと，ちゃんと放電しません。ミスはカラスが右の電柱まで攻めてきたときです。３ミスでゲーム・オーバー。フェーズ×５＋10匹カラスをやっつけると，フェーズ・クリアです。

プログラム

リスト２本組です。それぞれ打ち込んでSAVE。遊ぶときはそれぞれLOAD，RUNです。

マシン語は&H101からで，&H10Aからがメインで使ってます。これはカラスが攻めたかどうかの判定です。

リスト中のk3，k4，k5，m6はカナ状態で[GRPH]＋[4]，[5]，[6]，[¥]ででます。

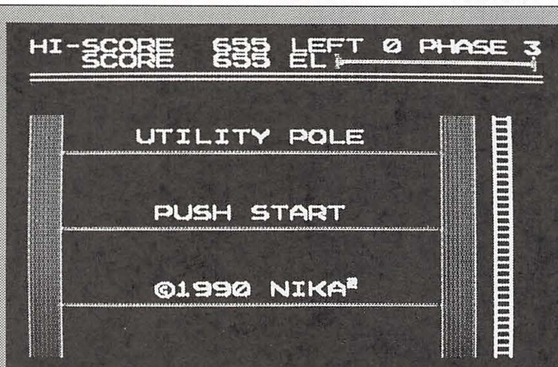
ラスト

最近X1G10を買いました。打つのが長くて大変だよー，ってなわけで次回作もお楽しみに。

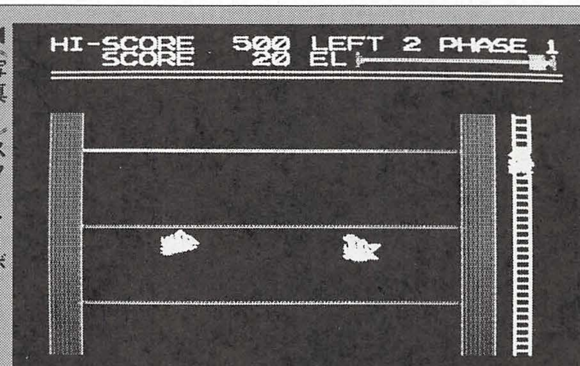
★　★

《第１表》変数表

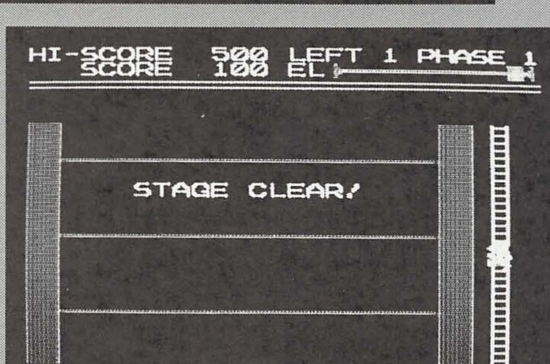
変数	内容
A	0
B	16384(&H4000)
H	ハイスコア
S	スコア
R	フェイズ
L	マリオの残り
K	画面登場カラス数
N	ノルマ
E	電気量
P	入る得点
Y	マリオY座標
Z	放電Y座標
I,J	雑用
マシン語&H101〜	



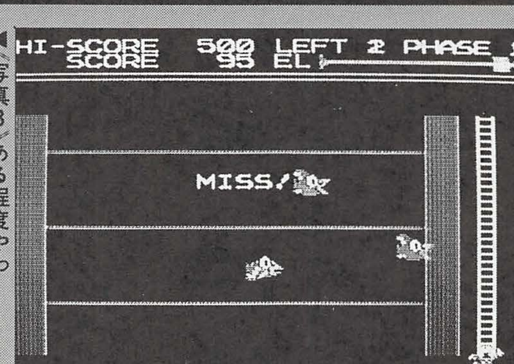
◀《写真1》スタート・ボタンでゲーム開始



◀《写真2》放電してカラスをやっつけるマリオ



◀《写真3》ある程度やっつけると面クリア



◀《写真4》カラスが右の電柱まで攻めてくるとアウト

★友達のＱ君が誤ってかばんを水たまりに落とした。しかもキックしたのでそれは水たまりの中を転がった。(神奈川県厚木市・林中３年４組13番15才)……【影：君はようするにそれを見て笑っていたというわけだ。】

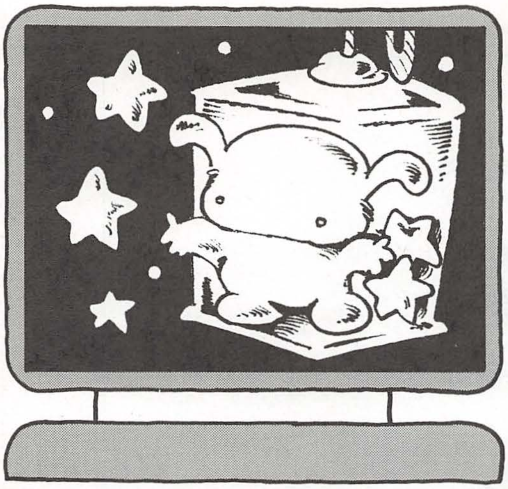
《リスト1》マシン語&BG書き込み用プログラム・リスト

```
10 'm6m6UTILITY POLE LIST-1m6m6
20 'm6m6 マシンコ" カキコミ m6m6
30 CLS:LOCATE4,9:PRINT"UTILITY POLE  LIST-1":PAUSE200
40 I=&H101:B=0
50 READA$:IFA$<>"RTS" A=VAL("&H"+A$):POKEI,A:B=B+A:I=I+1:GOTO50
60 IFB<>5644 BEEP:CLS:PRINT"DATA ERROR":LIST170-190:END
70 'm6m6 BG カキコミ m6m6
80 POKE&H48,0,62:PRINT"HI-SCORE        LEFT   PHASE  "
90 POKE&H48,3,63:PRINT"SCORE        ELK4K5K5K5K5K5K5K5K5K5K3"
100 FORI=0TO27:POKE&H48,I,64:PRINTCHR$(227):NEXT
110 FORI=67TO82:POKE&H48,0,I:PRINT"m6m6",,," m6m6 "+CHR$(210):NEXT
120 FORI=69TO79STEP5:FORJ=2TO21:POKE&H48,J,I:PRINT"K5":NEXT:NEXT
130 'm6m6 BG ハイショク m6m6
140 FORI=8TO15:POKE&H4A,&HC0+I,&H27:POKE&H73,10:CALL&H101:NEXT
150 POKE&H49,0:CLS:LOCATE4,9:PRINT"PLEASE LOAD (LIST-2)":END
160 'm6m6 マシンコ" テ"ータ m6m6
170 DATA A9,09,85,63,A5,63,D0,FC,60,A2,00,A0,00,A9,FF
180 DATA 85,FF,BD,C6,06,18,C9,B4,90,06,C9,BA,B0,02,84
190 DATA FF,C8,8A,18,69,08,AA,C0,07,D0,E8,60,RTS
200 'm6m6 チュウイ!! m6m6
210 '1.マシンコ"ヲ シヨウシテイルノテ" ホ"ウソウ
220 'シナイヨウ SAVE シマショウ
230 '(リスト1,2 トモニ)
240 '
250 '2.コノリストハ RUN スルマエニ イチト"
260 'BGモート"テ" CLEAR シテクタ"サイ
270 '(モトモト キレイテ"モ!!)
280 '(C) 1990 NIKA-NIKA
```

《リスト2》UTILITY POLEのメイン・プログラム・リスト

```
10 'm6m6 ショキ m6m6
20 A=0:B=16384:H=500:CGSET1,2:CGEN2:PALETBA,13,48,A,2:SPRITEON
30 FORI=A TO2:READJ:DEFSPRITEI,(A,1,A,A,A)="":POKE&H680+I*4,J,J+1,J+2,J+3
40 NEXT:PLAY"T2M1V5Y3::T202":DATA0,20,24
50 'm6m6 タイトル m6m6
60 VIEW:GOSUB420:LOCATE6,6:PRINT"UTILITY POLE":LOCATE7,11:PRINT"PUSH START"
70 LOCATE7,16:PRINTCHR$(180)"1990 NIKA":POKE&H240,149,241,A,151
80 IFSTRIG(A)MOD2<>1THEN80
90 'm6m6 スタート m6m6
100 S=A:R=A:L=2:K=L:POKE&H241,239:POKE&H4015,15:VIEW
110 R=R+1:K=K-((R AND1)=1):N=R*5+10
120 E=152:Y=48:P=5:FORI=A TO5:POSITIONI,16,RND(144)+48:NEXT:GOSUB420:POKEB,187,2
50,A,9
130 FORI=2TO14:LOCATEI,9:PRINT" START!":PAUSE2:NEXT:LOCATE15,9:PRINT"       "
140 'm6m6 マリオ&テ"ンキ m6m6
150 I=STICK(A):Y=Y+((I=8ANDY>48)-(I=4ANDY<176))*4:I=-(I=8ANDY>48ORI=4ANDY<176)
160 SPRITEI,212,Y:SPRITE1-I:E=E-(E<224):POKE&H240,31,216,2,E
170 'm6m6 トリ m6m6
180 I=RND(K):IFMOVE(I)=A DEFMOVE(I)=SPRITE(15,2+RND(2)-(YPOS(I)<RND(128)+56),RND
(2)+2,4+RND(6)):MOVEI
190 CALL&H10A:IFPEEK(&HFF)<255THEN360
200 'm6m6 ホウテ"ン&ヒット m6m6
210 IFSTRIG(A)<4THEN150
220 Z=-(ABS(Y-74)<12)*7-(ABS(Y-114)<12)*12-(ABS(Y-154)<12)*17
230 IFZ=A E=152:GOTO150
240 CUTA,1,2,3,4,5:FORJ=20TO20-(E-152)/4STEP-2:COLORJ,Z,2:POKE&H400C,31,144,149,
25
250 FORI=A TO5:IFABS(XPOS(I)-(J*8+12))<12ANDABS(YPOS(I)-(Z*8+17))<12GOSUB410:GOS
UB430
260 NEXT:NEXT:FORJ=20TO2STEP-2:COLORJ,Z,A:NEXT
290 E=152:P=5:IFN>A THEN150
300 'm6m6 ステーシ"クリア m6m6
310 PAUSE50:LOCATE6,9:PRINT"STAGE CLEAR!":ERAA,1,2,3,4,5
320 FORI=A TO2:PLAY"O3C3CO2AG::O2G3GEC":NEXT:PLAY"O3C5::G5"
330 PAUSE100:S=S+R*100:POKE&H4015,15:POKEB,255,139,255,10:GOSUB430
340 PAUSE150:ON-(R=7)GOTO390:GOTO110
350 'm6m6 ミス&ケ"ームオーハ"ー m6m6
360 LOCATE10,9:PRINT"MISS!":SPRITEA:SPRITE1
370 POKEB,79,182,A,10:FORI=Y TO184:SPRITE2,212,I:PAUSE1:NEXT:POKEB,136,132,A,9
380 PAUSE150:ERAA,1,2,3,4,5:SPRITE2:L=L-1:IFL+1THEN120
390 L=A:LOCATE7,9:PRINT"GAME  OVER":PAUSE250:GOTO60
400 'm6m6 サフ" m6m6
410 S=S+P:P=P*2:N=N-1:POSITIONI,16,RND(144)+48:POKEB,138,139,87,10:ERAI:RETURN
420 LOCATE18,A:PRINTL:LOCATE26,A:PRINTR
430 H=H+(H<S)*(H-S):LOCATE13-LEN(STR$(H)),A:PRINTH
440 LOCATE13-LEN(STR$(S)),1:PRINTS:RETURN
```

★影さん，OFが広くなった感想をどうぞ！(山口県岩国市・MSOのNEMくん18才)……【影：にばぁい，にばぁい，ついでに私も2ばぁい…。つぐ美：それじゃ，仕事も2倍してくれるのね。ありがとう。影：しごとは，にぶんのいちばぁーい。】



FM-7/77シリーズ(F-BASIC V3.0)用

これはむずかしいゾ，エレベーター・パズルゲーム

STAR FISHES!!

（スター フィッシュズ）

池内　秀和

内容

1画面中のすべての星を回収するパズルゲームです。

[4][6]キーで自分を動かし，[2]キーで星を回収します。下に何もないと自分は落ちますが，エレベーター（赤い板）の上では[8][2]キーで自由に上下することができます。すべての星を回収した後，右下に現れる矢印の下にはいると1面クリアになります。全12面です。

その他，[R]キーでのリプレイ，[C]キーでの背景色切り替えなどの機能も付属していますが，各自研究してみてください。

プログラムについて

中間言語を操作しているので130行目まではリストのまま入力してください。さもないと暴走する可能性があります。

CHECKER FLAG

Dr.D：エレベーターを使ったパズルゲームか。うーむ。

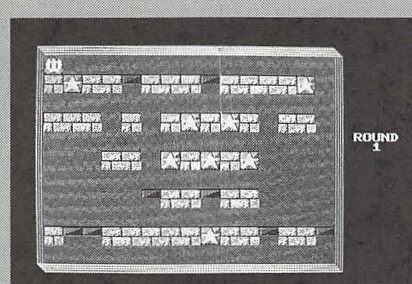
影：上にまいりまーす。どなた様もご注意ください。

Dr.D：わあー，ビックリした。影くん，おどかさんでくれ。話をもどしてと…。キャラがかわいいからまあ，許す。

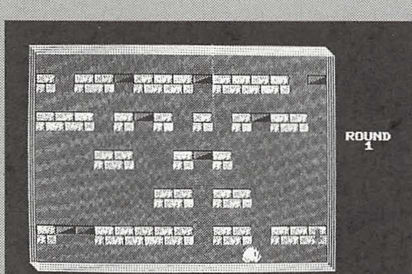
影：どうせ私はかわいくありません。



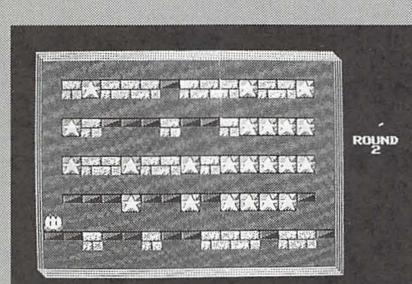
▲《写真1》STAR FISHES!!のタイトル画面。けっこう頭を使うパズルゲームだ



▲《写真2》星のパネルをすべて取ればいいんだけど，一度下りるとエレベーターでしか上に行けないゾ



▲《写真3》全部回収して右下へ行けば面クリアだ



▲《写真4》2面から，けっこうむずかしいゾ。ヒントは，端から……

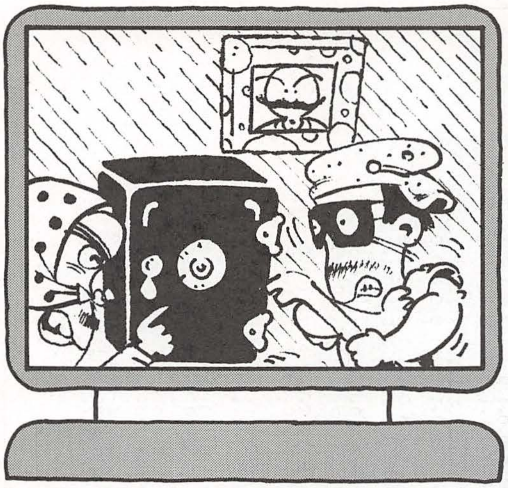
STAR FISHES!!のプログラム・リスト

```
100 DEFINT A-Z:PO=PEEK(51)*256+PEEK(52)+96:GOTO 470
110 POKE PO,J:PUT@A(X*16,Y*8)-(X*16+31,Y*8+15),E,PSET:RETURN
120 FOR I=66 TO 73:POKE PO+37,I:DIM I(95):POKE PO+78,I
130 FOR J=0 TO 95:READ I$:I(J)=VAL("&H"+I$)-&H8000:NEXT
140 PLAY "D16","E16":NEXT:RETURN
150 REM            MAIN
160 X=2:Y=2:XX=0:GOTO 240
170 IF X=30 AND Y=22 AND SP=SB THEN GOSUB 440:GOTO 570
180 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 170
190 WF=1-WF:IF I$="R" THEN J=65:GOSUB 110:PLAY "C1","G1","B1":GOTO 600
200 IF I$="C" THEN PLAY "C32","D32":CO=-(CO+1)*(CO<7):COLOR=(3,CO):GOTO 170
210 IF I$="P" THEN J=65:GOSUB 110:RESTORE 1440:RO=0:GOTO 540
220 XX=(I$="4" AND X>2)-(I$="6" AND X<30)
230 X=X+XX:IF X MOD 2=1 THEN SC=1:GOTO 270
240 SC=MP(X/2,Y/2+1)
250 IF SC=2 AND I$="2" THEN MP(X/2,Y/2+1)=0:SC=0:SP=SP+1:IF SP=SB THEN ZX=X:ZY=Y
:X=30:Y=20:J=73:GOSUB 110:X=ZX:Y=ZY:MP(15,10)=1
260 IF SC=3 AND(I$="8" OR I$="2")THEN MP(X/2,Y/2+1)=0:GOTO 360
270 PUT@A((X-XX-(XX=-1))*16,Y*8)-((X-XX-(XX=-1))*16+15,Y*8+15),K,PSET
280 J=WF+69-XX:IF XX=0 THEN J=72
290 GOSUB 110:IF SC>0 THEN SOUND 1,0:SOUND 0,50:SOUND 8,16:SOUND 11,0:SOUND 12,1
```


★影さんは勉強は得意ですか？それとも頭が悪くてぜんぜんできないんですか？(兵庫県城崎郡・成田良平11才)……【編：このOFを読んでるとわかるように…。影：あんまり勉強は得意じゃなかったけど，努力によって，この地位をきずいたというわけだ。】

```
:SOUND 13,0:GOTO 170
300 SOUND 13,0:SOUND 8,15
310 PUT@A(X*16,Y*8)-(X*16+31,Y*8+7),K,PSET:Y=Y+1:SOUND 0,170-Y*7:PUT@A(X*16,Y*8)
-(X*16+31,Y*8+15),H,PSET
320 IF Y MOD 2=0 THEN IF MP(X/2,Y/2+1)>0 THEN SOUND 8,0:GOTO 170
330 GOTO 310
340 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 340
350 IF I$<>"8" AND I$<>"2" THEN MP(X/2,Y/2+1)=3:GOTO 190
360 YY=(I$="8")-(I$="2")
370 IF MP(X/2,Y/2+YY-(YY=1)*2)<>0 THEN 340
380 SOUND 7,62:FOR I=1 TO 4:SOUND 8,20-I*5:SOUND 0,90-I*10
390 Y=Y+YY:PUT@A(X*16,(Y-YY-(YY=-1)*2)*8)-(X*16+31,(Y-YY-(YY=-1)*2)*8+7),K,PSET
400 PUT@A(X*16,Y*8)-(X*16+31,Y*8+15),H,PSET:PUT@A(X*16,Y*8+16)-(X*16+31,Y*8+23),
J,PSET:NEXT:GOTO 340
410 REM            SUB
420 LINE(576,88)-(607,95),PSET,0,BF:X=35:Y=11:I$=STR$(RO+1)
430 FOR J=0 TO 1:SYMBOL(X*16+J+J,Y*8),I$,2,1:NEXT:RETURN
440 J=72:GOSUB 110:SOUND 8,15:FOR I=160 TO 176:PUT@A(480,I)-(511,I+15),I,PSET
450 SOUND 0,540-I-I-I:NEXT:SOUND 8,0:FOR I=0 TO 99:NEXT:J=65:GOSUB 110:RETURN
460 REM          INITIALIZE
470 WIDTH 40,25:DIM MP(16,12),MD(16,15),A(95),J(47),K(47):CO=1
480 GOSUB 120:FOR I=0 TO 47:READ I$:J(I)=VAL("&H"+I$)-&H8000:NEXT:COLOR=(3,1)
490 FOR I=0 TO 7:LINE(I+I+18,I+8)-(512+I+I,192+I),PSET,I MOD 2+4,B:NEXT
500 FOR X=32 TO 63 STEP 2:LINE(X,16)-(X,31),PSET,3:NEXT
510 GET@A(32,16)-(63,31),A,G:GET@A(32,16)-(63,23),K,G
520 FOR X=32 TO 480 STEP 32:FOR Y=16 TO 176 STEP 16
530 PUT@(X,Y)-(X+31,Y+15),A,PSET,3:NEXT:NEXT
540 FOR J=0 TO 7:SYMBOL(5*16+J+J,12*8),"STARFISHES!!",4,2,J:NEXT
550 I$="TLS1M60000":PLAY I$+"O1C10",I$+"O2C10",I$+"O3C10":I$="ROUND"
560 FOR I=1 TO 15:MP(I,0)=1:MP(I,12)=1:NEXT:X=34:Y=10:GOSUB 430:I$=INPUT$(1)
570 GOSUB 420:PLAY "O5L8EE16F16G4.FGFE2","L8OCC16C16C4.DEDC2"
580 X=12:Y=9:I$="GOOD LUCK!!":GOSUB 430:COLOR=(3,CO):RO=RO+1
590 FOR Y=2 TO 10 STEP 2:FOR X=1 TO 15:READ MD(X,Y):MP(X,Y)=MD(X,Y):NEXT:NEXT
600 SP=0:SB=0:L=0
610 FOR Y=2 TO 10 STEP 2:FOR X=1 TO 15:SC=MD(X,Y):MP(X,Y)=SC
620 IF SC=1 THEN PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),B,PSET:GOTO 660
630 IF SC=2 THEN PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),C,PSET:SB=SB+1:GOTO 660
640 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),A,PSET:IF SC=0 THEN 660
650 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+7),J,PSET
660 NEXT:NEXT:IF RO<13 THEN 160
670 REM
680 FOR J=0 TO 7:SYMBOL(J+J+J,12*8),"CONGRATULATIONS!!",4,2,J:NEXT
690 A$="GG16G16G8E4AG":B$="DDDDDDDE":PLAY "M6124OL8","M6124OL8"
700 PLAY A$+"4",B$:PLAY A$+"4",B$
710 PLAY A$+"ABB16B16BO5CD4",B$+"FFFFG4":PLAY "O5COBO5C2RO","EEEEEEFD"
720 PLAY "BAB2R AGA2O5CC16C16DC2O","DCDDDDECDDDDDD EE16E16FE2"
730 FOR I=1 TO 9000:NEXT:GOTO 700
740 REM          C.DATA
750 DATA 8000,8000,FFFF,7FF8,FFE6,E666,F99F,1FFE,FE67,79F8,999F,7FE6,E7F3,79F8
760 DATA 9E7E,E7E6,8000,8000,7FF8,FFFF,E666,FFE6,1FFE,F99F,79F8,FE67,7FE6,999F
770 DATA 79F8,E7F3,E7E6,9E7E,8000,8000,EEAE,2EE8,D5C4,C444,E88A,AAA,D445,D150
780 DATA 888A,2AA2,C551,D150,8A2A,A2A2,8000,8000,2EE8,EEAE,C444,D5C4,AAA,E88A
790 DATA D150,D445,2AA2,888A,D150,C551,A2A2,8A2A,8000,8000,F757,D776,ABBB,3BBA
800 DATA F775,F554,ABBA,2EA8,F775,D55C,BAAE,28A8,F5D5,4544,8000,8000,D776,F757
810 DATA 3BBA,ABBB,F554,F775,2EA8,ABBA,D55C,F775,28A8,BAAE,4544,F5D5
820 REM
830 DATA 8000,8000,BFFC,BFFC,FFFC,9FFA,FFF8,8FF4,FFF0,87AA,FFE0,8354,C000,E002
840 DATA F800,980E,FE00,987A,FE00,8056,FE00,803E,FC00,8014,F802,400A,F017,F804
850 DATA B0BA,6F00,8000,8000,8000,8000,8001,0,8003,4000,8007,6000,800F,7000
860 DATA 801F,7800,BFFF,7FFC,87FF,7FE0,80FF,7F00,80FF,7F00,81FF,7F80,83FF,7FC0
870 DATA 87F8,9FE0,8FC0,83F0,8E00,8070,8000,8000,8000,8000,8001,0,8003,4000
880 DATA 8007,6000,800F,7000,801F,7800,BFFF,7FFC,87FF,7FE0,80FF,7F00,80FF,7F00
890 DATA 81FF,7F80,83FF,7FC0,87F8,9FE0,8FC0,83F0,8E00,8070,8000,8000
900 REM
910 DATA 2A80,AAAA,2800,80AA,2000,802A,2A,200A,155,D50A,82AA,2A8A,A555,D15A
920 DATA 8AAA,28AA,9555,D152,2AAA,28AE,3955,D54F,FEAA,2A9F,7FE5,D57E,7FFC,27FC
930 DATA BFFE,2FF2,7F8,27CA,2ABF,6AAA,29FF,7EAA,27FF,7FAA,1FBF,77CA,3DFF,7F6A
940 DATA FBFF,7FAA,6FFF,79FA,6FFF,79FA,FFFF,79F2,3FFF,79E0,3FF,7FE0,80FF,7FC0
950 DATA 800F,7F00,8001,7000,8000,2002,0,200A,8000,8000,8000,8000,8000,8000
960 DATA 803F,7000,81FF,7F00,83FF,7F80,8FFF,79F0,8FFF,79F0,9FFF,79F0,BFFF,79E0
970 DATA 83FF,7FE0,80FF,7FC0,800F,7F00,8001,7000,8000,8000,8000,8000
980 REM
990 DATA 2A80,8AAA,2A00,802A,2000,802A,2015,D00A,AA,2A82,155,D442,12AA,28AA
1000 DATA 555,D452,AAA,28A8,1555,D54E,2AAA,2AFF,555,D3FF,BEAA,2FFE,FFF5,DFF8
1010 DATA BFF2,FFE2,FEA,3F0A,2ABF,6AAA,2AFF,7F2A,23FF,7FEA,2FDF,7BEA,1EFF,7FB2
1020 DATA 3DFF,7CD2,77FF,7CFA,77FF,7CFA,3FFF,7CF8,1FFF,7FE0,2FFF,7E00,7FF,7800
1030 DATA 80FF,6000,8007,4000,8002,8002,A,A,8000,8000,8000,8000,8000,8000
1040 DATA 801F,7800,80FF,7F80,81FF,7CC0,87FF,7CF8,87FF,7CF8,8FFF,7CF8,9FFF,7FE0
1050 DATA 8FFF,7E00,87FF,7800,80FF,6000,8007,4000,8000,8000,8000,8000
1060 REM
1070 DATA 2AA8,82AA,2A00,802A,2A00,800A,280A,2802,2855,D502,28AA,2A80,2515,D554
1080 DATA 2A8A,2AA0,2515,D550,F28A,2AAA,7555,D55C,7AAA,2A7E,FE55,D7FF,3FEA,3FFF
1090 DATA 2FF2,FFFC,2BEA,1FE2,2AAB,7EAA,2A7F,7FAA,2AFF,7FEA,2BEF,7DFA,2EFF,7FBE
1100 DATA 2DFF,7FDE,2F9F,7FF7,2F9F,7FF7,2F9F,7FFE,879F,7FFA,87FF,7FC0,83FF,7F00
1110 DATA 80FF,7000,F,0,2002,8000,280A,2,8000,8000,8000,8000,8000,8000
1120 DATA 800F,7C00,80FF,7F80,81FF,7FC0,8F9F,7FF0,8F9F,7FF0,8F9F,7FF8,879F,7FF8
1130 DATA 87FF,7FC0,83FF,7F00,80FF,7000,800F,0,8000,8000,8000,8000
1140 REM
1150 DATA 2AA8,80AA,2A00,802A,2800,800A,2015,D002,20AA,2A02,2115,D502,2A2A,2AA8
1160 DATA 3515,D540,A2A,2AA0,F555,D552,7F2A,2AA2,7FD5,D54A,FFF2,2A7C,1FF9,CFFE
1170 DATA 27FE,2FFC,28FC,27F2,2AAF,7CAA,2AFF,7F2A,2BFF,7FCA,27DF,7BF2,2DFF,7F7A
1180 DATA 2B3F,7FBE,3F3F,7FEE,3F3F,7FEE,1F3F,7FFC,87FF,7FFA,807F,7FF2,801F,7FEA
1190 DATA 8007,7F00,3,6000,2000,2000,2800,2002,8000,8000,8000,8000,8000,8000
1200 DATA 801F,7800,81FF,7F00,833F,7F80,9F3F,7FE0,9F3F,7FE0,9F3F,7FF0,87FF,7FF8
1210 DATA 807F,7FF0,801F,7FE0,8007,7F00,8003,6000,8000,8000,8000,8000
1220 REM
1230 DATA 2A82,22AA,2A00,AA,2A00,80AA,2A82,8A,2545,C152,AAA,2AAA,1555,D552
1240 DATA 2A8A,22A8,1545,D154,A8A,22AA,9545,D150,EAAA,2AA6,7E55,D57F,7FCA,2BFF
1250 DATA FFF8,9FFE,8FE2,27F0,2ABA,3EAA,2A7C,3EAA,2AFE,FFAA,2BBB,5DCA,2FD7,6BF2
1260 DATA 1FFF,7FFA,1FFF,7FFA,3FCF,73FC,3FCF,73FC,1FCF,73FA,9FCF,73F8,8FFF,7FF0
1270 DATA 80FF,7F00,801F,7800,8000,8000,8002,2000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
1280 DATA 8383,41C0,8FC7,63F0,9FFF,7FF8,9FFF,7FF8,BFCF,73FC,BFCF,73FC,9FCF,73F8
1290 DATA 9FCF,73F8,8FFF,7FF0,80FF,7F00,801F,7800,8000,8000,8000,8000
1300 REM
1310 DATA 8000,8000,FFFF,7FF8,FFE6,E666,F990,8FFE,FE60,89F8,9990,8FE6,E7F0,89F8
1320 DATA 9E70,87E6,8000,8000,7FF0,8FFF,E400,8026,1F00,809F,79C0,8267,7FE0,899F
1330 DATA 79F8,A7F3,E7E6,9E7E,8000,8000,EEAE,2EE8,D5C4,C444,E88F,7AAA,D44F,6150
1340 DATA 888F,7AA2,C55F,6150,8A2F,72A2,800F,6000,2EEF,7EAE,C7FF,7FC4,AFF,7E8A
1350 DATA D17F,7845,2AAF,688A,D153,4551,A2A2,8A2A,8000,8000,F757,D776,ABBB,3BBA
1360 DATA F770,8554,ABB0,8EA8,F770,855C,BAA0,88A8,F5D0,8544,8000,8000,D770,8757
1370 DATA 3800,803B,F500,8075,2E80,83BA,D550,8775,28A8,BAAE,4544,F5D5
1380 REM
1390 DATA 8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
1400 DATA 8000,8000,8000,8000,8000,8000,FFFF,7FFC,FFFF,7FAA,FFFF,7554
1410 DATA FFFE,2AAA,FFD5,D554,FAAA,2AAA,D555,D554,8000,8000,8000,8000
1420 DATA 8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
1430 REM          M.DATA
1440 DATA 1,2,1,1,3,1,1,1,3,1,1,1,1,2,0, 1,1,1,0,1,0,1,2,1,2,1,0,1,1,0
1450 DATA 0,0,0,1,1,0,2,1,2,1,2,0,0,0,0, 0,0,0,0,0,3,1,1,3,1,1,0,0,0,0
1460 DATA 1,3,3,1,1,1,1,1,2,1,1,3,1,1,3
1470 DATA 0,1,2,1,1,1,3,1,1,1,2,1,1,2,0, 0,2,1,3,3,3,1,3,3,1,2,2,2,2,0
1480 DATA 0,2,1,1,2,1,1,2,1,2,2,2,2,2,0, 0,3,3,3,2,3,3,2,3,2,2,2,2,3,0
1490 DATA 3,3,1,3,3,1,3,3,1,1,1,3,1,1,3
1500 DATA 2,1,1,1,1,0,0,1,2,0,1,2,0,0,0, 1,1,0,1,1,1,3,0,1,0,1,1,0,1,0
1510 DATA 0,0,1,3,1,1,1,2,1,1,1,1,3,0,0, 2,1,1,1,0,0,1,3,0,1,2,1,1,0,1
1520 DATA 1,0,0,1,1,0,1,3,1,3,1,3,3,1,3
1530 DATA 0,1,0,0,0,1,1,0,2,1,0,0,1,1,0,0,0,0,0,1,1,1,0,1,2,1,0,0,0,0
1540 DATA 0,0,0,1,2,1,1,3,2,1,2,1,0,0,0,0,0,3,2,1,1,1,0,1,2,1,1,1,0,0
1550 DATA 3,3,1,1,1,1,1,0,1,1,2,1,1,1,3
1560 DATA 0,1,3,1,1,2,1,1,1,0,2,1,2,0,0, 0,1,1,0,0,0,1,2,1,1,1,1,1,3,3
1570 DATA 3,2,1,1,1,3,1,3,1,1,0,0,2,3,1, 1,1,0,0,0,1,1,0,2,1,2,1,3,0,1
1580 DATA 0,0,1,2,1,1,3,3,3,0,1,1,1,3,1
1590 DATA 0,0,1,1,0,1,2,1,2,0,0,1,1,1,1, 0,1,1,0,3,1,3,1,1,1,3,1,0,1,1
1600 DATA 0,0,1,2,1,2,1,1,1,1,2,0,2,0,1, 1,3,2,0,1,0,1,1,2,1,0,0,0,0,0
1610 DATA 1,0,1,3,1,3,1,1,3,1,1,3,1,0,0
1620 DATA 0,1,0,2,0,1,0,2,0,1,0,1,0,1,0, 0,1,0,1,1,3,0,1,1,1,0,1,1,2,0
1630 DATA 0,1,0,1,0,1,0,1,0,2,0,1,0,1,0, 0,1,0,1,0,1,3,1,0,2,0,1,0,1,0
1640 DATA 1,3,3,3,1,1,2,1,1,1,3,3,0,3,3
1650 DATA 0,1,1,2,1,1,0,0,1,3,3,1,0,0,0,0,1,2,1,2,1,0,0,1,3,3,1,0,0,0
1660 DATA 2,1,1,2,1,1,3,1,1,2,1,1,0,1,0,3,1,2,1,2,1,0,1,2,1,2,1,0,0,0
1670 DATA 3,1,1,2,1,1,0,1,1,1,3,1,3,0,0
1680 DATA 1,2,1,1,1,0,1,1,1,1,2,1,2,0,0,0,1,1,3,1,3,2,0,0,1,1,1,1,3,2
1690 DATA 0,2,0,0,1,1,3,1,1,3,1,0,0,2,3,3,1,1,0,1,2,0,2,0,2,1,3,1,1,2
1700 DATA 0,0,0,3,2,1,3,1,3,1,3,3,3,1,1
1710 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,3,1,1,0,2, 0,2,1,0,0,1,0,2,2,2,0,0,2,3,1
1720 DATA 0,1,1,2,0,2,3,2,1,1,3,3,1,0,1, 0,1,2,0,3,1,1,0,1,1,1,3,1,1,1
1730 DATA 3,1,1,3,1,1,1,1,1,1,1,1,3,2,1
1740 DATA 1,1,3,1,1,1,1,3,1,1,1,1,3,1,1,1,2,1,1,0,1,0,2,1,0,1,0,0,2,2
1750 DATA 2,1,2,1,0,2,3,3,1,1,0,3,1,1,1,2,1,1,2,3,1,0,1,3,1,3,1,3,1,0
1760 DATA 3,3,3,1,1,1,1,3,3,3,1,3,1,2,1
1770 DATA 1,3,3,1,0,1,1,2,1,2,1,2,1,0,0,0,1,1,1,3,2,0,1,2,1,0,0,1,0,0
1780 DATA 1,2,1,1,2,2,0,1,1,3,1,0,1,0,3,0,0,0,0,1,2,3,1,3,3,3,3,1,0,1
1790 DATA 0,1,3,1,1,2,1,1,3,1,1,1,1,3,0
1800 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
1810 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
1820 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
```

★私は，町にでると穴然方行おんちになったりし，たまにいつのまにか1周していたりすることもあったりする。（鹿児島市・ゆうれい 福迫15才）……【編：漢字の勉強をすればなおるかも…。影：ホ，本等？　編：じつは影さんも同類だったりする。】



FM77AVシリーズ(F-BASIC V3.3)用

泥棒の操作がキメ手だ！パズルゲーム

The Thieves

寺井　聡

物　語

おれ達2人は，天下の大泥棒"The Thieves"だ!!と，いっても，今まで一度も盗みに成功したことがない…。

仕方がないので，今回の仕事を最後に泥棒から足を洗うことになったんだ。

そして，その最後の仕事とは，ある大会社の社長宅の大金庫から，お金をすべて盗んでやることだ!!

しかし，大会社の社長宅だ。そう簡単には，うまくいくわけがない。うわさによると，大金庫の中には，たくさんの警報装置や，邪魔なブロックが置いてあるそうだ。でも，このおれは，警報装置のはずしかたを知っているし，相棒は力持ちで，ブロックを動かすことなんて朝飯まえだ。

よーし，この最後の仕事こそ，成功してやるぞ!!

遊びかた

RUNをすると，しばらくして，タイトルがでますので，リターン・キーではじめてください。

あなたは，2人のキャラクターを1人ずつテンキーで操作してください。ゲーム開始時は，やせているキャラが動かせて，5キーを押すことで操作するキャラが変わります。

やせているキャラは，警報装置を取り除くことができ，お金も取れます。

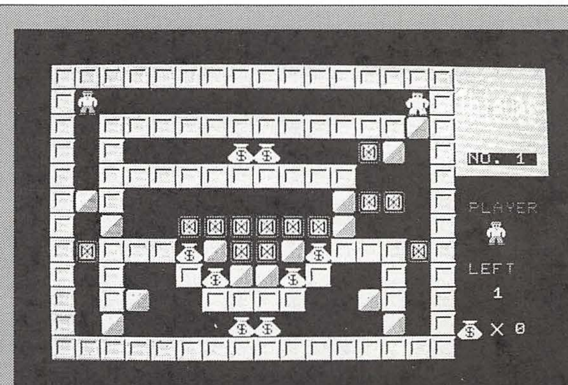
太っているキャラは，ブロックを動かすことができます。なお，ブロックは，前に障害物があると動きません。

太っているキャラが警報装置に当たったり，Gキーを押すとミスです。でも，コンティーニューが付いています。

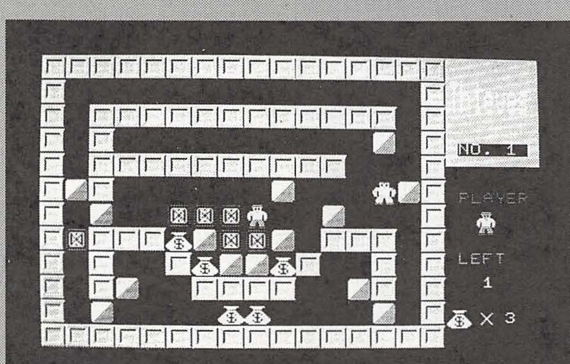
画面上のお金をすべて取れば，面クリ



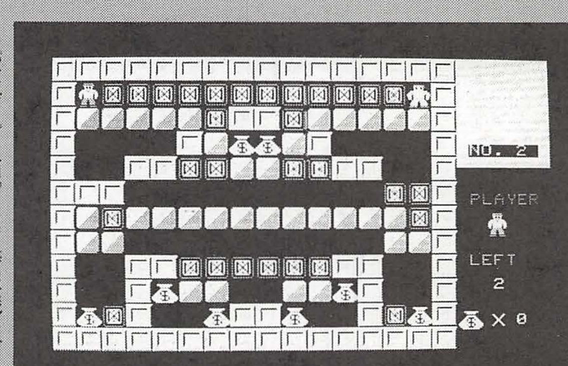
◀《写真1》タイトル画面。リターン・キーでゲーム・スタート



▲《写真2》2人の泥棒を交互に動かして，金をかき集めろ



▲《写真3》やせた泥棒は警報機と金を取ることができ，太った泥棒はブロックを押すことができるんだ



▶《写真4》2面。まず警報機をどけないと、太った泥棒は動けないよネ

★もっとビデオゲームの攻略をしてほしい。(滋賀県神崎郡・田中義人15才)……【影：じつはこの私，この頃こってるゲームにカプコンワールドがあるゾ。よっしゃ，こいつの攻略を教えてやろう！サザエさんの年令は23才だぁだぁ。どうだ。】

ア，全8面でエンディングです。

エンディングの曲に，勝手ながら，イースの曲を使わせていただきました。

プログラム

たいしたことはしていません。この面にあきたら，1370行からの面データを適当に変えてみてください。面データは，0＝空白，1＝壁，2＝ブロック，3＝お金，4＝警報装置になっています。

最後に

今回は，ジョイスティック対応にはなっておりません。

操作のほとんどは，テンキーなので，片手で気軽にやってください。

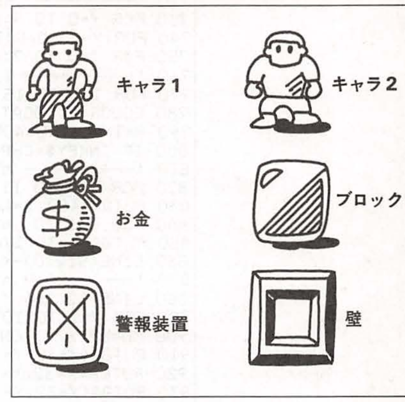
参考

・イースの楽譜(REST-IN PEACE)

《第1表》主な変数表

変数	内容
RU	面数
KN	金を取った数
X(0), Y(0)	キャラ1の座標
X(1), Y(1)	キャラ2の座標

キャラクター紹介



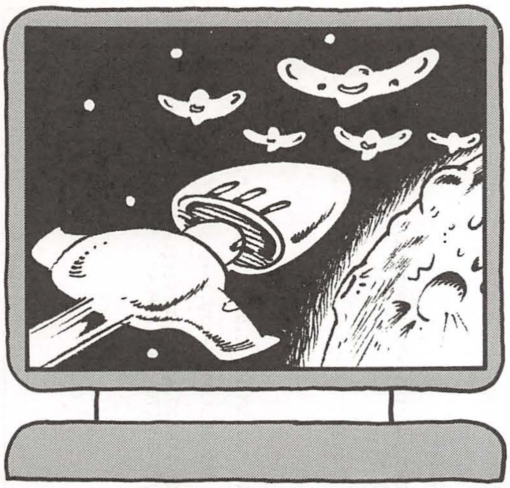
The Thievesのプログラム・リスト

```
10 '─────── ショキ セッテイ
20 SCREEN@1:CLS:CONSOLE,,,,1
30 RU=1:KN=0:LE=1:X(0)=1:Y(0)=1:X(1)=14:Y(1)=1:H=0:GOSUB 680
40 '─────── メイン
50 A$=INKEY$:ON INSTR("*46825G",A$) GOSUB 70,80,90,100,110,150,130:GOTO 50
60 '─────── KEY ハンノウ
70  A= 0:B= 0:RETURN
80  A=-1:B= 0:GOSUB 190:RETURN
90  A= 1:B= 0:GOSUB 190:RETURN
100 A= 0:B=-1:GOSUB 190:RETURN
110 A= 0:B= 1:GOSUB 190:RETURN
120 '─────── GIVE UP
130 MJ$="GIVE UP!":GOSUB 650:GOTO420
140 '─────── キャラノ コウタイ
150 H=H+1:PLAY"T255V1507@32L64CDEF":IF H>1 THEN H=0:GOTO 160 ELSE GOTO 170
160 PUT@A(550,100)-(581,115),B%,PSET:RETURN
170 PUT@A(550,100)-(581,115),A%,PSET:RETURN
180 '─────── キャラノ アタリハンテイ
190 MP(X(H),Y(H))=0:LINE(X(H)*32,Y(H)*16)-(X(H)*32+31,Y(H)*16+15),PSET,0,BF
200 M=MP(X(H)+A,Y(H)+B):ON M GOSUB 70,260,310,380,70
210 X(H)=X(H)+A:Y(H)=Y(H)+B:MP(X(H),Y(H))=5
220 IF H=0 THEN 230 ELSE 240
230 PUT@A(X(H)*32,Y(H)*16)-(X(H)*32+31,Y(H)*16+15),B%,PSET:RETURN
240 PUT@A(X(H)*32,Y(H)*16)-(X(H)*32+31,Y(H)*16+15),A%,PSET:RETURN
250 '─────── カベヲ ウゴカス
260 IF H=0 THEN A=0:B=0:RETURN
270 X1=X(1)+A:Y1=Y(1)+B:IF MP(X1+A,Y1+B)>0 THEN A=0:B=0:RETURN ELSE GOSUB 660
280 X1=X1+A:Y1=Y1+B:MP(X1,Y1)=2
290 PUT@A(X1*32,Y1*16)-(X1*32+31,Y1*16+15),D%,PSET:RETURN
300 '─────── カネヲ トッタ
310 IF H=1 THEN A=0:B=0:RETURN ELSE GOSUB 640
320 KN=KN+1:LOCATE 35,21:PRINT"X";KN:IF KN=K(RU-1) THEN 340 ELSE RETURN
330 '─────── CLEAR
340 GOSUB 640:LINE(32,15)-(479,175),PSET,0,BF:LOCATE 12,10:PRINT"CLEAR !!"
350 RU=RU+1:LE=LE+1:IF RU=9 THEN 500 ELSE LOCATE 10,13:PRINT"PUSH RET. KEY"
360 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 450 ELSE 360
370 '─────── ケイホウキ
380 IF H=1 THEN X(1)=X(1)+A:Y(1)=Y(1)+B:MJ$="MISS !!":GOTO 390 ELSE 650
390 PUT@A(X(1)*32,Y(1)*16)-(X(1)*32+31,Y(1)*16+15),A%,PSET:GOTO 410
400 '─────── MISS
410 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 300:BEEP1:BEEP0:NEXT J,I
420 LINE(32,15)-(479,175),PSET,0,BF:LOCATE 12,10:PRINT MJ$:LE=LE-1
430 IF LE=0 THEN 470 ELSE LOCATE 10,13:PRINT"PUSH RET. KEY"
440 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 450 ELSE 440
450 X(0)=1:Y(0)=1:X(1)=14:Y(1)=1:H=0:KN=0:GOSUB 880:RETURN 50
460 '─────── GAME OVER
470 SYMBOL(70,40),"GAME OVER",5,4,2,0:LOCATE 8,13:INPUT"CONTINUE(Y/N)";N$
480 IF N$="Y" THEN 490 ELSE IF N$="N" THEN RUN ELSE 470
490 LE=1:X(0)=1:Y(0)=1:X(1)=14:Y(1)=1:H=0:KN=0:GOSUB 880:RETURN 50
500 '─────── ENDING
510 FOR I=0 TO 25:FOR J=0 TO 7:SCREENJ,J:NEXT J,I
520 SCREEN@1:LINE(0,130)-(319,199),PSET,4,BF:X1=5:Y1=3
530 FOR I=0 TO 15:LINE(0,0)-(319,129),PSET,[I*11,0,I*16],BF:NEXT I
540 FOR I=0 TO 25:CIRCLE(160,129),I,2,,.5,0:FOR J=0 TO 150:NEXT J,I
550 FOR I=0 TO 1:C=LEN(B$(I+3)):FOR J=0 TO C:FOR H=0 TO 250:NEXT H:BEEP1
560 SYMBOL((X1+J)*8,(Y1+I)*12),MID$(B$(I+3),J+1,1),1,1,1,0:BEEP0:NEXT J,I
570 SYMBOL(105,100),"THE END",2,1,6,0:SYMBOL(158,150),"PROGRAM S.TERAI",1,1,0,0
580 SYMBOL(110,170),"1990年 (C)TERARIN SOFT",1,1,0,0:FOR I=0 TO 10000:NEXT I
590 FOR I=0 TO 7:LOCATE 0,25:PRINT:FOR J=0 TO 500:NEXT J,I
600 FOR I=0 TO 15
610 SYMBOL(65,175),"BGM. REST IN PEACE (YS)",1,1,[I*16,I*16,I*16],0:NEXT I
620 PLAY B$(0),B$(1),B$(2):GOTO 620
630 '─────── SOUND
640 SOUND 8,16:SOUND 7,62:SOUND 1, 0:SOUND 0,15:SOUND12,20:SOUND13, 0:RETURN
650 SOUND 7,55:SOUND 8,16:SOUND11, 0:SOUND12, 4:SOUND13, 5:SOUND 6,63:RETURN
660 SOUND 7,55:SOUND 6,20:SOUND 8,16:SOUND11, 0:SOUND12, 3:SOUND13, 0:RETURN
670 '─────── READ DATA 1
680 DIM A%(95),B%(95),C%(95),D%(95),E%(95),F%(95),M$(7,11),MP(15,11),K(7),B$(4)
690 FOR I=0 TO 95:READ A%(I):NEXT I:FOR I=0 TO 95:READ B%(I):NEXT I
700 FOR I=0 TO 95:READ C%(I):NEXT I:FOR I=0 TO 95:READ D%(I):NEXT I
```

★僕は4年前からベーマガを買っています。これからも買い続けていきたいと思いますので編集部の方々もよりよい誌面を目指してがんばってください。(北海道樺戸郡・田中英樹16才)……【影：よりよい誌面をメザシ焼き。】

```
710 FOR I=0 TO 95:READ E%(I):NEXT I:FOR I=0 TO 95:READ F%(I):NEXT I
720 '────── READ DATA 2
730 FOR Y=0 TO 9:FOR X=0 TO 3:READ M$(X,Y):NEXT X,Y
740 FOR Y=0 TO 9:FOR X=4 TO 7:READ M$(X,Y):NEXT X,Y
750 FOR I=0 TO 7:READ K(I):NEXT I:FOR I=0 TO 4:READ B$(I):NEXT I
760 '────── TITLE
770 FOR I=0 TO 15:SYMBOL(125,80),"1990 By TERARIN SOFT",1,1,[I*16,0,0],0:NEXT I
780 COLOR 2:LOCATE 13,18:PRINT"PUSH RET.KEY"
790 R=INT((RND*4096)+1):SYMBOL(20,50),"The Thieves",3,4,%R,0
800 IF INKEY$=CHR$(13) THEN SCREEN@0 ELSE 790
810 '────── ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ 1
820 FOR I=0 TO 11:PUT@A(0,I*16)-(31,I*16+15),E%,PSET
830 PUT@A(480,I*16)-(511,I*16+15),E%,PSET:MP(0,I)=1:MP(15,I)=1:NEXT I
840 FOR I=1 TO 14:PUT@A(I*32,0)-(I*32+31,15),E%,PSET
850 PUT@A(I*32,176)-(I*32+31,191),E%,PSET:MP(I,0)=1:MP(I,11)=1:NEXT I
860 LINE(512,0)-(639,70),PSET,3,BF:SYMBOL(515,15),"Thieves",2,3,7,0
870 '────── ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ 2
880 LINE(32,16)-(479,175),PSET,0,BF
890 FOR Y=1 TO 10:FOR X=1 TO 14:MP(X,Y)=VAL(MID$(M$(RU-1,Y-1),X,1))
900 MN=MP(X,Y):ON MN GOSUB 910,920,930,940:NEXT X,Y:GOTO 950
910 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),E%,PSET:RETURN
920 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),D%,PSET:RETURN
930 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),C%,PSET:RETURN
940 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),F%,PSET:RETURN
950 MP(X(0),Y(0))=5:PUT@A(X(0)*32,Y(0)*16)-(X(0)*32+31,Y(0)*16+15),B%,PSET
960 MP(X(1),Y(1))=5:PUT@A(X(1)*32,Y(1)*16)-(X(1)*32+31,Y(1)*16+15),A%,PSET
970 COLOR 5:LOCATE 33,7:PRINT"NO.";RU:COLOR 2:LOCATE 33,11:PRINT"PLAYER"
980 COLOR 4:LOCATE 33,16:PRINT"LEFT":COLOR 7:LOCATE 34,18:PRINTUSING"##";LE
990  PUT@A(515,163)-(546,178),C%,PSET:LOCATE 35,21:PRINT"X";KN
1000 PUT@A(550,100)-(581,115),B%,PSET:RETURN
1010 '────── CHARACTER DATA
1020 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2044,16352,8191,-4,32511,-130,127,-512,127,-512
1030 DATA 127,-512,511,-128,1022,32704,2044,16352,2044,16352,0,0,0,0,127,-512
1040 DATA 255,-256,115,-12800,63,-1024,3,-16384,0,0,0,0,32256,126,15872,124
1050 DATA 7807,-392,511,-128,1022,32704,2044,16352,2044,16352,8188,16376,0,0,0
1060 DATA 0,63,-1024,51,-13312,63,-1024,2047,-32,8191,-4,32511,-130,32383,-386
1070 DATA 15999,-388,7680,120,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1080 DATA 0,0,63,-1024,96,1536,32,1024,0,0,504,8064,2044,16352,3967,-272,3903
1090 DATA -784,3903,-784,63,-1024,127,-512,254,32512,508,16256,508,16256,0,0,0
1100 DATA 0,0,0,31,-2048,25,-26624,31,-2048,511,-128,2047,-32,3967,-272,3903
1110 DATA -784,3903,-784,1792,224,0,0,0,0,0,0,0,2044,16352,0,0,0,0,31,-2048
1120 DATA 25,-26624,31,-2048,511,-128,2047,-32,3967,-272,3903,-784,3903,-784
1130 DATA 1792,224,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1140 DATA 0,0,0,0,0,0,511,-128,63,-1024,0,0,63,-1024,240,3840,974,29632,4046
1150 DATA 32752,16368,4092,-2,29695,-50,29695,16368,4092,2047,-32,0,0,0,0,0,0
1160 DATA 0,0,511,-128,63,-1024,31,-2048,63,-1024,240,3840,974,29632,4046,32752
1170 DATA 16368,4092,-2,29695,-50,29695,16368,4092,2047,-32,0,0,0,0,0,0,0,511
1180 DATA -128,63,-1024,0,0,63,-1024,240,3840,974,29632,4046,32752,16368,4092
1190 DATA -2,29695,-50,29695,16368,4092,2047,-32,0,0
1200 DATA 0,0,4095,-16,16383,-4,16383,-4,16383,-4,16383,-4,16383,-4,16383,-4
1210 DATA 16383,-4,16383,-4,16383,-4,16383,-4,16383,-4,16383,-4,4095,-16,0,0,0
1220 DATA 0,0,0,3840,0,6144,0,6144,0,4096,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1230 DATA 0,0,0,0,4095,-16,16383,-64,16383,-256,16383,-1024,16383,-4096,16383
1240 DATA -16384,16383,0,16380,0,16368,0,16320,0,16128,0,15360,0,12288,0,0,0,0
1250 DATA 0,-1,-1,-1,-2,-1,-4,-1024,60,-513,-4,-769,-4,-769,-4,-769,-4,-769,-4
1260 DATA -769,-4,-769,-4,-513,-4,-1,-4,-1,-4,-1,-2,0,0,-1,-1,-1,-2,-1,-4,-1024
1270 DATA 60,-513,-4,-769,-4,-769,-4,-769,-4,-769,-4,-769,-4,-769,-4,-513,-4,-1
1280 DATA -4,-1,-4,-1,-2,0,0,-1,-1,-32768,0,-16384,0,-16384,0,-16384,64,-16384
1290 DATA 192,-16384,192,-16384,192,-16384,192,-16384,192,-16384,192,-16384,64
1300 DATA -15361,-64,-16384,0,-32768,0,0,0
1310 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1320 DATA 4095,-16,12288,12,13311,-52,13311,-52,13119,-820,13119,-820,13119
1330 DATA -820,13119,-820,13119,-820,13119,-820,13311,-52,13311,-52,12288,12
1340 DATA 4095,-16,0,0,0,0,0,0,0,255,-256,830,31936,783,-3904,819,-13120,828
1350 DATA 15552,828,15552,819,-13120,783,-3904,830,31936,255,-256,0,0,0,0,0,0
1360 '    ── ROUND1 ── ── ROUND2 ── ── ROUND3 ── ── ROUND4 ──
1370 DATA 00000000000000,04444444444440,01111100111110,00404040404040
1380 DATA 01111111111112,22222411422222,00000042000000,24242424242424
1390 DATA 01000033000420,00001233210000,12111122111121,02424242424242
1400 DATA 01111111111000,00114422441100,30000200200003,44222222222244
1410 DATA 21000000002440,11000000000044,20222200222202,22000030000022
1420 DATA 02004444442000,24222222222224,44000044000044,01224444444210
1430 DATA 41113244231114,22000000000022,00111100111100,04001111111040
1440 DATA 01001322310010,00114444441100,02000244200020,01140242424210
1450 DATA 01200111100210,00132200223100,11442211224411,01314144142440
1460 DATA 02000033000020,34100311300143,34423000032443,01400023000130
1470 '    ── ROUND5 ── ── ROUND6 ── ── ROUND7 ── ── ROUND8 ──
1480 DATA 00202033020200,01000000000000,00101310102020,00040044002000
1490 DATA 22002202020022,01022222222220,44001042000202,42424242424244
1500 DATA 00222020222200,01020000000020,00001020202020,24221424212222
1510 DATA 44002202020044,01024242424220,00222242020202,04010242401040
1520 DATA 10001424210001,01022424242420,22220020202020,22202424240222
1530 DATA 10441242414401,01324232324220,00020042020202,00414342321400
1540 DATA 00001424210000,01222424242420,22222220202020,02441424212424
1550 DATA 22401242410422,01000202020320,40404022020202,24241142114242
1560 DATA 03101424210130,04111111111110,22222000202020,44241444414044
1570 DATA 34100000000143,02000000000000,40333302310102,31311133111313
1580 '────── ｿﾉﾀﾉ DATA
1590 DATA 8,8,6,4,6,4,6,8,"T700SV13@32L4A8C8ED<A>C2<BGA1A1"
1600 DATA "T700SV12@9L8RAECDC<AB>C<AFA>D<BGB>RAECDC<AB>RAECDF+A>D"
1610 DATA "T7002V12@18L2A>DFG<A>D<A>D"
1620 DATA "2人ﾊ ｽﾍﾞﾃﾉｵｶﾈｦ ﾐｺﾞﾄ ﾇｽﾐﾀﾞｼﾀ!!","ｺﾚﾃﾞ2人ﾉ ｻｲｺﾞﾉｼｺﾞﾄﾊ ｵﾜｯﾀ･･･"
1630 '────── 1990年 By Satoshi Terai FM-77AV/20/40/EX/SX (V3.3)
```

★このOFを読んだら最初のOFに戻りましょう。そうして最初から読み，また最初から読んで……。（北海道上磯町・ドブに落ちた少年 12才）……【影：こうして読者はみな，洗脳されていくのじゃ。カッカッカッ。世界が我が手に!!編：あれー。】



FM TOWNS(F-BASIC386)用

特殊兵器を使いこなせ！シューティング・ゲーム

リバース・バリア

三国丘高校数学部

STORY

しばくぞ，ボケ！

遊びかた

タウンズ史上最高のシューティング・ゲームです。パッドの✚字ボタンで自機を8方向に動かし，Ⓑボタンでビーム(3連射）を撃って，敵を破壊してください。Ⓐボタンで，敵弾の進行方向を逆向きにするリバース・バリアが使えます。

自機は最初は1000点，以後1500点ごとに1UPします。ポーズはRUNボタンです。

プログラムの仕組み

プログラムの流れは，REM文を参照してください。

キャラクター・データは1キャラ3色に限定して1/2に圧縮しています(パレットのたくさんあるファミコン，という感じ)。

最後に

タウンズのモニターになった（ただでもらった）のはいいのだけれども，置く場所がなくて困っています。誰か2千万円ぐらいで買い取ってくれませんか（アフターバーナーもつけますよ)。

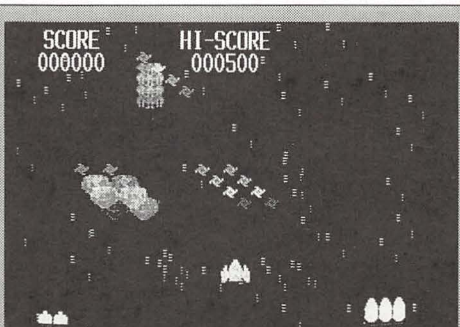
これで32ビットはきわめたので，つぎは64ビットをやりたいな。

《第1表》変数表

変数	内容	変数	内容
SC	スコア	LP	ビーム・スピード
HI	ハイスコア	JO	パッドNO.
US	1UPするスコア	T( )	敵パターン
RO	ラウンド	TN	敵数－1(4まで)
LE	残機	TS	敵弾数－1(9まで)
S( )	敵セレクト用	TF	敵弾スピード
BM	バリア数	TD	2以上で敵がでなくなる
RE	連射数(3まで)	BS	≠0でボス
SP	自機スピード	BT	ボス体力



◀《写真1》タイトル画面だ！TOWNSの投稿も，ぼちぼち増えてきました



◀《写真2》おおっ，バリバリのシューティングだ！敵の動きはなかなかトリッキーだゾ



▶《写真3》各面の最後にでてくるボスは，弾を鬼のようにだしてくる。囲まれる前にリバース・バリアだ



▶《写真4》ちゅどーん！チャーラ――ラーラーーラララ――。ええい，コンティニューだ！

★PC88持っていないのにドラゴンナイトを買った僕はバカだが，ポッキーがクリアできないMもバカ。(高知市・大川裕司14才)……
【影：みなさん，バカなどという表現はつつしみましょう。たとえば，……私はおバカさんとか，かわいくいきましょう。】

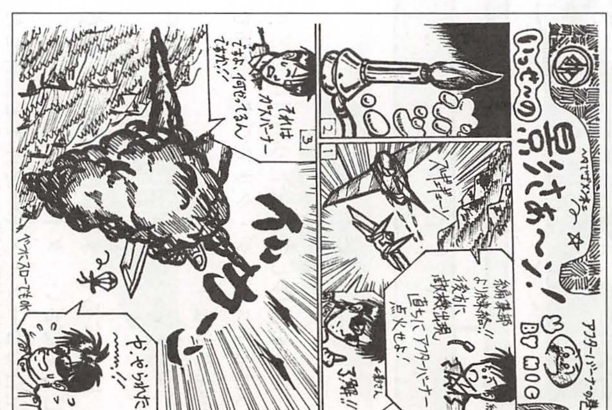
リバース・バリアのプログラム・リスト

```
10 ' ■■■□  リバース バリア  □■■■
20 CLEAR ,,65536,4096:SCREEN@ 1:CLS:DEFINT A-Z:A=0:B=1:C=2:COLOR 7,A,A:WIDTH 80,
25:SPRITE ON:SPRITE SCREEN (A,A):SPRITE SCREEN B:VIEW (A,A)-(319,239):WINDOW (A,
A)-(319,239):RANDOMIZE TIME/C
30 DIM A%(63),C%(15),D%(63),E%(63),V(8),W(8)
40 DIM T(5),P(5),Q(5),S(9),K(15),L(15),M(15),N(15)
50 HI=50:PLAY OFF:FOR I=A TO 5:PART I,I:NEXT
60 GOSUB 1720
70 DEF SPRITE 99,A:GOSUB 1760:D%(A)=&H3100:D%(51)=&H0003:FOR I=A TO 63:E%(I)=&H2
130:NEXT:DEF SPRITE A,16,D%,A
80 ' ■■■□  タイトル  □■■■
90 RO=B:US=10000:CLS:FOR I=A TO 50:DEF SPRITE B,I,(A,A):DEF SPRITE B,I+300,(A,
A),A:DEF SPRITE B,I+800,(A,A),A:NEXT
100 GOSUB 1640:GOSUB 1630:SYMBOL (28,184),"C 1990  大阪府立三国丘高校数学部",B,
B,7:CIRCLE (32,191),9,7,,,B:SYMBOL (16,204),"このゲームに関する全ての権利は我々
にあります",,8!,B,7:Z=A:PLAY "T190"
110 X=79:Y=199:FOR I=A TO 15:LINE (X+I/C,Y-I)-(X+16-I/C,Y-I),PSET,[I*8+128,A,I*4
]:NEXT:SYMBOL (X+5,Y-11),"ス",B,,8!,7,,OR
120 FOR I=A TO 3:SYMBOL (24,64-I),"リバース バリア",C,5,[A,I*32+159,A],,,B,4:SYM
BOL (92,148-I),"PUSH [RUN] BUTTON",B,B,[I,I,I*32+159],,,B:NEXT
130 Z=Z+B:Z=Z AND 511:SPRITE 6,,A,Z:D=PTRIG(B):E=PTRIG(C):IF (D AND 4)+(E AND 4)
=A FOR L=A TO 50:NEXT:GOTO 130 ELSE JO=B-(E)A):BGM A:GOSUB 1670
140 SC=A:US=100:LE=C:BM=3:JO=JO-(JO=A)
150 ' ■■■□  ラウンド  スタート  □■■■
160 WW=300:BS=A
170 LINE (A,64)-(319,239),PSET,A,BF:PLAY OFF:BGM B:TD=B
180 PLAY "T255","T255","T255":GOSUB 1640
190 SX=A:SY=A:X=128:Y=180:SP=6:LP=24:RE=3:TO=A:DEF SPRITE B,A,(X,Y),A,B,B,A,A:SP
RITE A,A,B:GOSUB 1610:GOSUB 1620
200 TN=2:TS=5:TF=4
210 FOR I=B TO RE:DEF SPRITE B,I,(A,A),A:NEXT:FOR I=A TO TN:DEF SPRITE B,I+4,(A,
A),A:NEXT:FOR I=A TO 16:DEF SPRITE B,I+9,(A,A),A:NEXT
220 FOR I=A TO 9:S(I)=VAL(MID$("1212221733 1262633144 1455373277",B+I+(RO-B)*11,
B)):NEXT
230 GOSUB 1630
240 SYMBOL (132,100),"ROUND"+STR$(RO),B,B,7,,,B:SYMBOL (140,140),"START",B,B,5,,
,B:FOR L=A TO 24:GOSUB 370:FOR K=A TO 400:NEXT:NEXT:LINE (A,64)-(319,239),PSET,A
,BF
250 IF BS THEN 320
260 ' ■■■□  メインルーチン  □■■■
270 GOSUB 370:WW=WW-B:IF WW>A GOSUB 550:GOTO 270
280 BS=B
290 PLAY ,,,"T140@11V15O4L16EDC<A>C<AG>C<AGAGEGEDEDCDC<A>C<AGAGEGEDEDCEC<A2":FOR
 I=A TO TN:H=I+4:T(I)=5-(T(I)>7)*(T(I)-5):P(I)=4+(SPRITE(H,6)<128)*8:Q(I)=A:SPRI
TE 3,H,5-(P(I)<A):NEXT
300 TD=C:GOSUB 370:GOSUB 550:D=A:FOR I=A TO TN:H=I+4:D=D+SPRITE(H,A):NEXT:IF D T
HEN 300
310 GOSUB 370:GOSUB 670:D=A:FOR I=A TO TS:H=I+9:D=D+SPRITE(H,A):NEXT:IF D THEN F
OR J=A TO 300:NEXT:GOTO 310
320 ON RO GOSUB 1060,1070,1080:BC=6-(RO>B)*7-(RO>C):FOR I=A TO C STEP C:DEF SPRI
TE B,I+20,(X+I*8,Y),6,B,C,A,BC:SPRITE 3,I+20,-(I=C)*C:SPRITE A,I+20,B:NEXT
330 GOSUB 370:GOSUB 980
340 IF BT THEN 330 ELSE 1370
350 END
360 ' ■■■□  自機移動  □■■■
370 W=W+B:W=W AND 255
380 S=PAD(JO):X=SPRITE(A,6):Y=SPRITE(A,7):IF S D=V(S)*SP:E=W(S)*SP:F=X+D:G=Y+E:I
F ABS(F-128)<120 AND ABS(G-128)<80 THEN SPRITE 6,A,D,E
390 SX=SX+(S=3)*C-(S=7)*C:SY=SY+C:SY=SY AND 511:SPRITE 6,,SX,SY
400 T1=PTRIG(JO):T=(T1 XOR TO) AND T1:TO=T1
410 IF (T AND B) AND BM>A SPRITE A,799+BM,A:BM=BM-B:DEF SPRITE A,16,E%,A:X=SPRIT
E(A,6)*1.25!+8:Y=SPRITE(A,7)+8:CIRCLE (X,Y),32,5:GOSUB 1670:FOR I=A TO TS:M(I)=-
M(I):N(I)=-N(I):NEXT:CIRCLE (X,Y),32,A:DEF SPRITE A,16,D%,A
420 IF (T AND 4)=A THEN 460
430 SYMBOL (230,16),"PAUSE",B,B,6,,,B:PLAY OFF:PLAY "T150@7O6L16ECECEC4T255":IF
 BS SYMBOL (238,32),STR$(BT),C,B,3
440 WHILE (PTRIG(JO) AND 4)>A:WEND:WHILE (PTRIG(JO) AND 4)=A:WEND
450 LINE (230,16)-(310,48),PSET,A,BF
460 IF (T AND C)=A THEN 500
470 FOR I=B TO RE
480 IF SPRITE(I,7)=A DEF SPRITE B,I,(SPRITE(A,6)-B,SPRITE(A,7)),B,B,B,A,B:SPRITE
 A,I,B:PLAY "@29V10O6E32":I=RE
490 NEXT
500 FOR I=B TO RE:Y=SPRITE(I,7)
510 IF Y>A Y=Y-LP:SPRITE 6,I,A,-LP:IF Y<B DEF SPRITE B,I,(A,A),A
520 NEXT
530 RETURN
540 ' ■■■□  敵移動  □■■■
550 FOR I=A TO TN:H=I+4
560 IF SPRITE(H,A)=A AND RND*C>TD D=S(INT(RND*7)-(WW<99)*3):ON D GOSUB 730,740,7
50,760,770,780,790:DEF SPRITE B,H,(M,N),4-(D AND B),B,B,A,3+(D AND B):SPRITE C,H
,VAL("&H"+MID$("3489ABC",D,B)):SPRITE A,H,B:T(I)=D
570 IF SPRITE(H,A)=A THEN 650
580 M=SPRITE(H,6):N=SPRITE(H,7):IF (W AND 7)=A GOSUB 1250
590 ON T(I) GOSUB 810,840,850,870,890,900,920,940,950,960
600 IF T(I)>7 THEN 650
610 FOR J=B TO RE:IF SPRITE(J,A) AND ABS(SPRITE(J,6)-SPRITE(H,6))<16 AND ABS(SPR
ITE(J,7)-SPRITE(H,7))<16 SPRITE B,H,C:SPRITE C,H,C:PLAY ,"@56O1L24V15AV12AV9AV6A
":SC=SC+T(I):GOSUB 1580:DEF SPRITE B,J,(A,A),B:T(I)=8:WW=WW-B
620 NEXT
630 IF ABS(SPRITE(A,6)-SPRITE(H,6))<12 AND ABS(SPRITE(A,7)-SPRITE(H,7))<12 THEN
1480
640 IF ABS(SPRITE(H,6)-128)>140 OR ABS(SPRITE(H,7)-120)>120 DEF SPRITE B,H,(A,A)
,A:T(I)=A
650 NEXT
660 ' ■■■□  敵弾移動  □■■■
670 FOR I=A TO TS:H=I+9
680 IF SPRITE(H,A)=A THEN 710
690 IF ABS(SPRITE(A,6)+4-SPRITE(H,6))<8 AND ABS(SPRITE(A,7)+4-SPRITE(H,7))<8 THE
N 1480
700 SPRITE 6,H,M(I),N(I):IF ABS(SPRITE(H,6)-128)>140 OR ABS(SPRITE(H,7)-128)>140
 SPRITE A,H,A
710 NEXT:RETURN
720 ' ■■■□  敵出現SUB  □■■■
730 M=INT(RND*15)*16:N=A:P(I)=A:Q(I)=8:RETURN
740 M=INT(4+RND*4)*16:N=A:P(I)=B+(M>SPRITE(A,6))*C:Q(I)=8:RETURN
750 M=INT(RND*15)*16:N=A:P(I)=12+(RND*C>B)*24:Q(I)=4:RETURN
760 M=64-(RND*C>B)*129:N=240:P(I)=A:Q(I)=-15:RETURN
770 M=-(RND*C>B)*250:N=SPRITE(A,7):P(I)=8+(M=250)*16:Q(I)=-2:RETURN
780 M=32-(RND*C>B)*195:N=A:P(I)=A:Q(I)=16:RETURN
790 GOTO 730
800 ' ■■■□  敵移動SUB  □■■■
810 IF Q(I)>A AND N>SPRITE(A,7)-32 Q(I)=-Q(I):P(I)=8+(RND*C>B)*16:SPRITE 3,H,3
820 IF Q(I)<A THEN 850
830 GOTO 860
840 P(I)=P(I)+B+((W AND 31)>16)*C:SPRITE 6,H,P(I),Q(I):RETURN
850 IF M<8 OR M>248 P(I)=-P(I)
860 SPRITE 6,H,P(I),Q(I):RETURN
870 Q(I)=Q(I)+(W AND B):P(I)=A:IF ABS(Q(I))<4 P(I)=8-(M AND B)*16
880 GOTO 860
890 GOTO 860
900 IF N>SPRITE(A,7) P(I)=10-(M AND B)*20:Q(I)=-6
910 GOTO 860
920 IF (W AND A)=A P(I)=-SGN(M+COS((W+I)*45*3.14!/180)*70-SPRITE(A,6))*8:Q(I)=-S
GN(N+SIN((W+I)*45*3.14!/180)*70-SPRITE(A,7))*8
930 GOTO 860
940 SPRITE 4,H,C:T(I)=9:RETURN
950 SPRITE 4,H,3:T(I)=10:RETURN
960 SPRITE A,H,A:RETURN
970 ' ■■■□  ボス統括本部  □■■■
980 M=SPRITE(20,6):N=SPRITE(22,7)+16:H=20
990 ON RO GOSUB 1100,1150,1200
1000 SPRITE TIME:SPRITE 6,20,P,Q:SPRITE 6,22,P,Q:SPRITE C,20,BC:SPRITE C,22,BC
1010 GOSUB 670
1020 IF ABS(SPRITE(20,6)+8-SPRITE(A,6))<24 AND ABS(SPRITE(20,7)+8-SPRITE(A,7))<2
4 THEN 1480
1030 FOR I=B TO RE:IF SPRITE(I,A) AND ABS(SPRITE(20,6)+8-SPRITE(I,6))<16 AND ABS
(SPRITE(20,7)+8-SPRITE(I,7))<32 SPRITE C,20,B:SPRITE C,22,B:PLAY ,"V15@28O5L16ED
":DEF SPRITE B,I,(A,A),A:BT=BT-B
1040 NEXT:RETURN
1050 ' ■■■□  ボス出現SUB  □■■■
```

★ラーメンライスが落ちている。拾う→23，拾わない→59，喰う→38。(北海道名寄市・長宗我部元親15才)……【影：仕事が山ほどある。編くんに頼む→49，つぐ美ちゃんに頼む→29，Dr.Dにお願いする→94，自分でやってしまう→ゲーム・オーバー。】

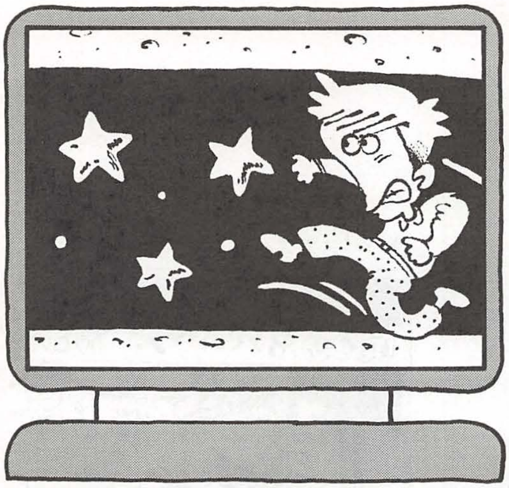
```
1060 X=108:Y=A:BT=32:P=A:Q=A:PP=A:QQ=8:TS=9:TF=6:RETURN
1070 X=108:Y=A:BT=28:P=A:Q=A:PP=-4:QQ=2:TS=6:TF=8:RETURN
1080 X=40:Y=A:BT=24:P=A:Q=A:PP=A:QQ=A:TS=9:TF=6:RETURN
1090 ' ■■■□ ボス移動SUB □■■■
1100 IF SPRITE(9,A)=A OR SPRITE(14,A)=A H=20-(SPRITE(14,A)=A)*C:GOSUB 1250:U=K+B
:GOSUB 1330:U=K-B:GOSUB 1330:U=K+C:GOSUB 1330:U=K-C:GOSUB 1330:GOSUB 1690
1110 IF INT(RND*8)=A AND QQ<A QQ=-QQ
1120 IF N<48 AND QQ<A QQ=-QQ
1130 IF N>140 AND QQ>A QQ=-QQ
1140 P=P+SGN(120-M)*4:Q=-((W AND 15)>A)*QQ:RETURN
1150 IF SPRITE(9,A)=A K=RND*C:TF=8:U=K:GOSUB 1330:U=K+C:GOSUB 1330:U=K+6:GOSUB 1
330:U=K+8:GOSUB 1330:U=K+10:GOSUB 1330:U=K+14:GOSUB 1330:GOSUB 1690
1160 IF SPRITE(15,A)=A H=20:TF=4:GOSUB 1250
1170 IF M<16 OR M>200 PP=-PP
1180 IF (N<32 AND QQ<A) OR N>200 QQ=-QQ
1190 P=PP:Q=QQ+(QQ<A)*8:RETURN
1200 IF (W AND 127)>63 U=W AND 15:GOSUB 1330:GOSUB 1690:GOTO 1220
1210 IF (SPRITE(9,A))*(SPRITE(12,A))*(SPRITE(15,A))=A AND (W AND 3)=A H=22:GOSUB
 1250:M=M+16:U=K-B:GOSUB 1330:U=K+B:GOSUB 1330
1220 P=P+SGN(120-M):Q=Q+SGN(80-N)
1230 RETURN
1240 ' ■■■□ 敵弾発射! □■■■
1250 D=(SPRITE(A,6)-M):E=(SPRITE(A,7)-N):F=ABS(D):G=ABS(E):IF (F+G)<64 RETURN
1260 FOR J=A TO TS:IF SPRITE(J+9,A) THEN 1320
1270 Z=J+9:F=-(F>16)-(F>32):G=-(G>16)-(G>32):IF F=G AND F=B F=C:G=C
1280 F=F*SGN(D):G=G*SGN(E):KK=A
1290 K=SEARCH(K,F,KK):IF G<>L(K) KK=K+B:GOTO 1290
1300 M(J)=F*TF:N(J)=G*TF
1310 DEF SPRITE B,Z,(SPRITE(H,6),SPRITE(H,7)),5,B,B,A,5:SPRITE A,Z,B:J=TS:GOSUB
1690
1320 NEXT:RETURN
1330 U=U AND 15:FOR J=A TO TS
1340 IF SPRITE(J+9,A)=A Z=J+9:M(J)=K(U)*TF:N(J)=L(U)*TF:DEF SPRITE B,Z,(M AND 51
1,N AND 511),5,B,B,A,5:SPRITE A,Z,B:J=TS
1350 NEXT:RETURN
1360 ' ■■■□ CLEAR! □■■■
1370 FOR I=A TO TS:SPRITE A,I+9,A:NEXT
1380 SPRITE A,B,A:SPRITE A,C,A:SPRITE A,3,A:M=SPRITE(20,6):N=SPRITE(20,7):FOR I=
A TO 15:D=750+(I AND 7):DEF SPRITE B,D,(M+RND*32,N+RND*32),C,B,B,A,C:SPRITE A,D,
B:SPRITE 4,D,-(RND*C>B)*3:BGM A:PLAY "@101D32":NEXT
1390 FOR I=750 TO 757:SPRITE A,I,A:NEXT
1400 SPRITE C,20,BC:SPRITE C,22,BC:Z=B:WHILE SPRITE(20,7)<250:SPRITE 6,20,-C,Z:S
PRITE 6,22,C,Z:Z=Z+.5!:FOR I=A TO 200:NEXT:WEND:SPRITE A,20,A:SPRITE A,22,A
1410 SYMBOL (30,80),"CLEAR!",5,3,7,,,3:A$="BONUS"+STR$(RO*500):SYMBOL (40,130),A
$,3,C,B,,,B
1420 FOR J=B TO RO*50 STEP 5:SC=SC+5:GOSUB 1580:PLAY "@7705B32":FOR Z=A TO 100:N
EXT:NEXT:FOR I=A TO 5000:NEXT:PLAY OFF:BGM B
1430 FOR J=B TO 3:SPRITE A,J+BM+799,B:PLAY OFF:GOSUB 1700:FOR Z=A TO 800:NEXT:NE
XT
1440 BM=BM+3:FOR I=A TO 10000:NEXT:RO=RO+B:IF RO<4 THEN 160
1450 LINE (A,64)-(319,199),PSET,A,BF:FOR I=A TO 15:SYMBOL (70,99-I),"E N D",4,4
,[255-I*16,I*16,I*16],,B:NEXT
1460 WHILE (PTRIG(JO) AND 4)=A:WEND:GOTO 90
1470 ' ■■■□ M I S S ! □■■■
1480 SPRITE C,A,B:FOR I=B TO RE:SPRITE A,I,A::NEXT:FOR I=A TO 500:NEXT
1490 SPRITE A,A,A:FOR I=A TO 15:DEF SPRITE B,I+30,(SPRITE(A,6),SPRITE(A,7)),C,B,
B,A,C:SPRITE A,I+30,B:NEXT
1500 A$="@6704C1":PLAY A$,A$,A$,A$:FOR J=A TO 35:FOR I=A TO 15:SPRITE 4,I+30,-(R
ND*C>B)*3:SPRITE 6,I+30,K(I)*4,L(I)*4:NEXT:NEXT
1510 FOR I=A TO 15:SPRITE A,I+30,A:NEXT
1520 LE=LE-B:IF LE>-1 BM=3:GOTO 170
1530 PLAY ,,,"T120@33V1503L4FG2O4DCO3G8A8F2":SYMBOL (16,60),"GAME OVER",4,6,6,,,
9:SYMBOL (116,150),"CONTINUE",C,C,7,,B:SYMBOL (116,180),"END",C,C,7,,,B:Z=A
1540 PASTEL 64:FOR I=A TO 12:CIRCLE (98,164+Z*32),I,4,,,,F,PASTEL,4:CIRCLE (98,1
64+(B-Z)*32),I,A,,,,F:NEXT:FOR I=A TO 500:NEXT
1550 T=PTRIG(JO):IF (T AND 8) Z=B-Z:GOTO 1540 ELSE IF (T AND 4)=A THEN 1550
1560 ON Z GOTO 90:GOTO 140
1570 ' ■■■□ P icture P rocessing U nit □■■■ ｹﾞｰﾑ ｦ ｽﾙﾅﾗ↓
1580 SYMBOL (30,32),RIGHT$("00000"+MID$(STR$(SC),C,5),5)+"0",B,B,7,,OPAQUE:IF SC
>=US US=US+150:LE=LE+B:PLAY ,,,"T150V1503304L8EDCGAG":GOSUB 1620
1590 IF SC<HI THEN RETURN ELSE HI=SC
1600 SYMBOL (138,32),RIGHT$("00000"+MID$(STR$(HI),C,5),5)+"0",B,B,7,,OPAQUE:RETU
RN
1610 FOR L=B TO 24:DEF SPRITE B,L+799,(240-L*9,208),4,B,B,A,A:SPRITE 3,L+799,B:S
PRITE 4,L+799,B:NEXT:D=BM:WHILE D>A:SPRITE A,D+799,B:D=D-B:WEND:RETURN
1620 FOR L=300 TO 310:DEF SPRITE B,L,(24+(L-300)*9,216),A,B,B,A,A:SPRITE 4,L,3:N
EXT:D=LE:WHILE D>A:SPRITE A,D+299,B:D=D-B:WEND:RETURN
1630 SYMBOL (34,16),"SCORE          HI-SCORE",B,B,C,,,B:GOSUB 1580:GOSUB 1600:RETUR
N
1640 FOR I=400 TO 600:DEF SPRITE B,I,(RND*500,RND*500),16,B,B,B,A:SPRITE A,I,B:N
EXT:RETURN
1650 ' ■■■□ A udio P rocessing U nit □■■■ ｽｰﾊﾟｰﾌｧﾐｺﾝ!
1660 PLAY "L64@33V1506C<G#<G#>>C":RETURN
1670 PLAY "L16@113V1502CV10CV8CV4CV2CV0CV12":RETURN
1680 PLAY ,,"L384@5V1203CC#DD#>CC#DD#DCB>C>D>EFF#G#":RETURN
1690 PLAY ,,"L128@21V1206C<AFD<BAG":RETURN
1700 PLAY ,"L32@14V1205E>DEA":RETURN
1710 ' ■■■□ V E C T O R □■■■ NMI-00EDH ﾘｾｯﾄ-60BAH IRQ-60BA
1720 RESTORE 1720:FOR I=A TO 8:READ V(I),W(I):NEXT:DATA 0,0, 0,-1, 1,-1, 1,0, 1,
1, 0,1, -1,1, -1,0, -1,-1
1730 FOR I=A TO 15:READ K(I),L(I):NEXT:DATA 0,-2, 1,-2, 2,-2, 2,-1, 2,0, 2,1, 2,
2, 1,2, 0,2, -1,2, -2,2, -2,1, -2,0, -2,-1, -2,-2, -1,-2
1740 RETURN
1750 ' ■■■□ スプライト定義 □■■■
1760 RESTORE 1800
1770 FOR H=A TO 7:GOSUB 1780:DEF SPRITE A,H,A%,A:DEF SPRITE C,H,C%:NEXT:FOR H=A
TO 6:READ C%(B),C%(C),C%(3):DEF SPRITE C,H+8,C%:NEXT:RETURN
1780 READ C%(B),C%(C),C%(3):READ A$:FOR I=A TO 63:Z=VAL("&H"+MID$(A$,I*C+B,C)):A
%(I)=(Z AND 3)+(Z AND 12)*4+(Z AND 48)*16+(Z AND 192)*64:NEXT:RETURN
1790 ' ■■■□ スプライトDATA □■■■ 32000ｼｮｸﾁｭｳ ﾆﾝｲﾉ 3ｼｮｸ
1800 DATA  28701,32767,24,00800100008002000A0060000E0070010E81B0810F81E0818FBDF
281CFBDF385EBBDE795EABD675AEEFF77A7FEFF7FD7FFBDFFD19781D683F9FF6FC0F0000F0
1810 DATA  32767,30688,24384,0000000500140055001400550014005A002800AA002800AA00
2800AA002800AA002800AA002800AF003C00FF003C00FF003C00FF003C00F00000000
1820 DATA  992,12928,32767,0180024004AC321AD083C32470943509488140000285540F0C940
5006A6955AA3854050D78900101709555F0D9081400340840D10150B3042434A0221A01800048
1830 DATA  28678,16384,992,50604201585959095 6D66525 55D66515 5CD5550DD0DAE901E01BF
902983FBF0996FAAB2565FA6B1645F95B1445D665144618692444204204441041040 01C0D00
1840 DATA  24311,21,16912,006DD90050ADDA07546DD91768AE9A2B6C6E991B6DAAAADB6D69EB
DB6D69EBDB6AF9EFABED55F5DBEC5AAF1B60AA9A0B60AAA60B00A9EA0000A43A0000500F00
1850 DATA  32736,18400,992,5000000080010000504600000E4670000D91B0000910500004002 0
000000500000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1860 DATA  891,19026,23254,15000000550100005495020054950AEE40B575AF436DA9E6839A5
9AE8FF669E60F9DADEE0FDCF9EF0F7DEAEC0F77AFA0CF77FFF8EFD30DAEEFDF8D0BEF6FB6A2
1870 DATA  891,19026,23254,65E58EA2A585BB686585BB689545AEA8D457A9A8D4AA9D08D49A3
DA260A6FDFF606AFDBC605AEDF06055B9C3F05FF9FFD0970A0FC09700FC009400B000940000
1880 DATA  24607,11295,992, 24311,13120,12684, 32752,17960,927, 28372,18432,2035
2, 1016,997,31762, 23254,20128,928, 24,29596,19484
1890 '
1900 ' 映像/遠藤高志     音声/村田浩之     環境/理化部
```

評…バスガスバクハツ。ウリウリ(影)



by 栃木県黒磯市・MIC

★今回とくに書くことはありません。すいません…。(東京都・坂井英和16才)……【編:こういう素直な言葉を書かれるとつい載せちゃいますね。Dr.D:うむ。ハガキの宛名の「行」を「御中」に直すなど,礼にも心がけとる。影君も見習わんとな。】



MSX/MSX2/MSX2+用(8K)

闇の中をはねまわるシンプル・ゲーム

Jumping in dark

（ジャンピング イン ダーク）

冨野　聡

内　容

自分を操作して，右上の出口にたどりつけば1ステージ・クリアです。全部で20面あります。

遊びかた

RUNすると，すぐにはじまるので注意してください。タイトルはありません。左右のカーソル・キーを押すと，押したカーソルの方向にジャンプします。もう一度ジャンプするには，また左右のカーソル・キーを押せばいいのですが，落下しているときにある高さになるまでジャンプできません。その間はカーソル・キーを押すと，左右に移動できます。それを使ったテクニックもあります。

左右の端は壁になっていて，それ以上は進めません。進もうとすると真上にジャンプします。背景（星や天井や床）にぶつかるとアウトです。

改　造

自分は3人ですが，むずかしすぎるという人（いないと思うけど）は，2ケタまでなら増やせます。30行のMの値を変えてください。簡単すぎるという人は，100行のTO以降の数値を増やしてください。画面上の星の数が増えます（減らすと星の数は減ります）。また，190行のHの値を変えると，ジャンプの高さが変わります。410行のCの値を変えると面数

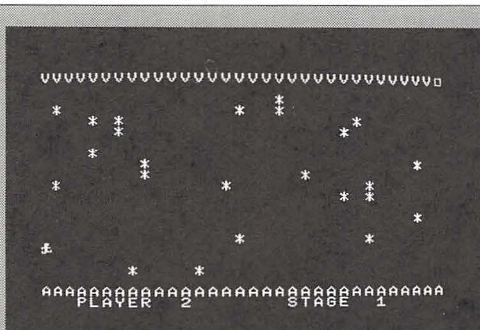
《第1表》変数表

変数	内容
C	ステージ数
M	プレイヤーの数
RX	"*"のX座標
RY	"*"のY座標
X	プレイヤーのX座標
Y	プレイヤーのY座標
H	ジャンプしたときの強さ
A	画面上のキャラクタ・コードの読み出し
S	スティック関数

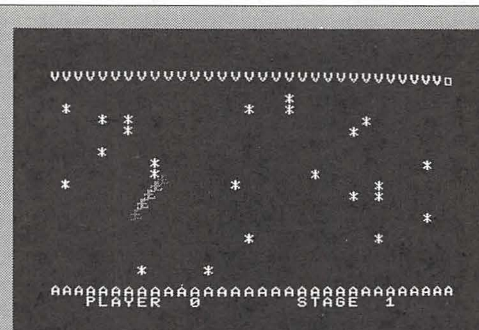
CHECKER FLAG

影：おいしそうなコンペイトウだなあ，よーし，ジャーンプ！パクリ。ゲーム・オーバー。な，なんちゅうゲームじゃ!!

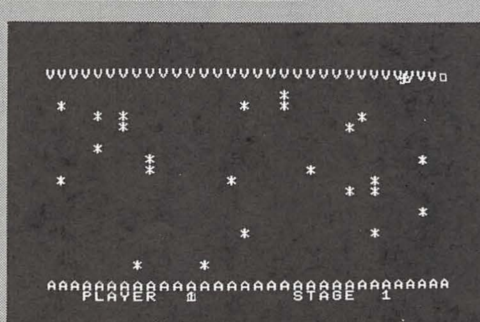
Dr.D：ゲーム内容としてはシンプル・イズ・ベストってなもので，しいて言うこともあるまい。プログラムも短いし，勉強になるぞ。



◀《写真1》RUNすると，いきなりはじまるゾ



◀《写真2》それジャンプ、ジャンプ、少年ジャンプ！（くっくだらなすぎるゥ）



▶《写真3》グサッ。あと少しだったのに……



▶《写真4》ゲーム・オーバー。なかなかどうしてむずかしい

★僕は思った。ベーマガの読者がどんどん増えていくのは影さんがいるからだと…。（熊本県水俣市・田上哲哉15才）……【影：うーん，いいこと言ってくれるねー。ぐはははは。一同：ジロッ。影：や，やっぱり編集長はじめみんながんばってるからです。ハイ。】

を変えれます。

プログラムの仕様

たいして変わったところはないですが，RNDの性質を生かした面設定はおもしろいと思います。ゲーム・オーバーになってスペース・キーを押すと，RUNされて，また初期化されるようになっています。

これだと，いちいちデータ化しなくてすむので，かなりらくです。

注　意

60行のスプライト・データの“ー”はCHR$(176)です(カナ文字の長音)。

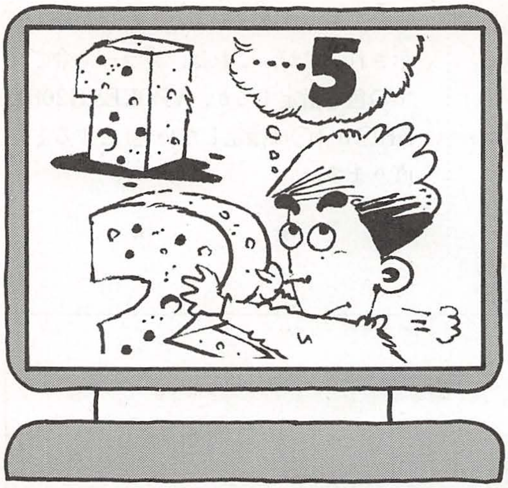
また，キャラクタの“ロ”だけが赤く表示されますが，これは，カラー命令で文字の色を指定するか，VPOKE&H20B1,&H○0（○は指定したい色）とすると，直ります。

★　　　★

Jumping in darkのプログラム・リスト

```
10 '     Jumping in dark .   by S.Tomino
20 ' しょきせってい
30 C=1:M=2
40 ' か゛めんせってい 1
50 SCREEN1,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,1
60 SPRITE$(0)="880わ-2せた":VPOKE&H201B,&H90
70 LOCATE0,0 :PRINTSTRING$(31,"V")
80 LOCATE0,20:PRINTSTRING$(32,"A")
90 LOCATE32,0:PRINT"ロ"
100 FOR I=1 TO 25
110  RX=INT(RND(1)*30)+1
120  RY=INT(RND(1)*17)+2
130  LOCATE RX,RY:PRINT"*"
140 NEXT
150 ' か゛めんせってい 2
160 X=0:Y=160
170 LOCATE3,21:PRINTUSING"PLAYER ##       STAGE ##";M,C
180 ' player
190 H=10
200 IF H<=-8 THEN Y=Y+8 ELSE Y=Y-H
210 PUTSPRITE0,(X*4,Y),7
220 H=H-1
230 ' あたりはんてい
240 A=VPEEK(6144+(X+1)¥2+((Y+5)¥8)*32)
250 IF A=65 OR A=86 OR A=42 THEN 330
260 IF A=219 THEN 380
270 ' move
280 S=STICK(0)
290 X=X+(S=3)*(X<62)-(S=7)*(X>0)
300 IF H>=-5 THEN 200
310 IF S=3 OR S=7 THEN 190 ELSE 200
320 ' やられた
330 PLAY"sm5000l16oco3gaefc
340 M=M-1
350 FOR I=1 TO 500:NEXT
360 IF M<0 THEN 430 ELSE 160
370 ' clear
380 PLAY"sm5000oe4c4
390 C=C+1
400 FOR I=1 TO 800:NEXT
410 IF C>20 THEN 470 ELSE 50
420 ' game over
430 LOCATE10,6:PRINT"GAME OVER!!
440 LOCATE 8,9:PRINT"(PUSH SPACE KEY)
450 IF STRIG(0) THEN RUN ELSE 450
460 ' ending
470 LOCATE6,10:PRINT"YOU ARE COMPLETE!!
480 PLAY"o318e4cdefg4116c.c.c.c4
490 FOR I=1 TO 1000:NEXT:END
500 '    thank you for programing
```


★毎月愛読者カードをだしているのにクイズに当たらない。答えはあってるのに…ジャンボ宝クジより確率低いのかな？（福岡県北九州市・藤村恭一18才）……【影：どうせ当たらないのなら，みんなウケをねらおう!!ヨウ。編：それこそむなしい。】



MSX/MSX2/MSX2+用(8K)

たしてだめならひいてみながてきないゲーム

NUMBURS

ナンバーズ

池田　浩彰

はじめに

前回ボツになったゲームを作り直しました。で，プログラムも前よりだいぶ短くなりました。というわけでパズルゲームです。

ルール

数字ブロックどおしをくっつけて，その和が「5」になるようにしてください。「5」になると，カベに変わります。

すべての数字ブロックをカベに変えてから，家に入ればみごとクリア！というわけです。

操作方法

RUNすると，スピードを聞いてくるので，好きな数字を入力してください。数が小さいほどスピードは速くなります。4がちょうどいいかな？

タイトル画面で，ラウンド・セレクトができます。1面から18面までありますが，1面からはじめましょう。

数字ブロックと，ノーマル・ブロックはカーソル・キーで動かします。しかし

《第1表》プログラムの流れ

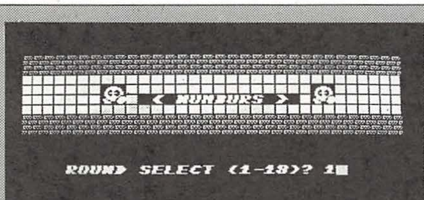
10〜70…………初期設定
80〜110…………タイトル画面
120〜160…………画面WRiTE
170〜230…………移動etc.
340〜370…………ROUND CLEAR！
380〜420…………ミス！
430〜450…………エンディング
460〜480…………その他
490〜960…………データ
タイムが短く，考えるひまがない人は，データを変えてください。

0…………なし
1〜4…………その数字のブロック
5…………かべ
6…………ノーマル・ブロック
7…………家
8…………プースケ君

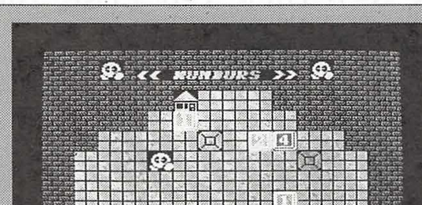
そして終わりに，プースケ君のX，Y座標タイム，数字ブロックの数の合計÷5の順に入ってます。

CHECKER FLAG

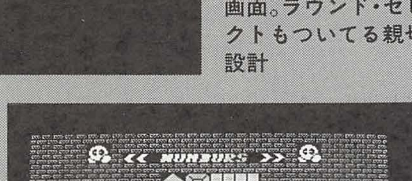
Dr. D：自信作だけあって，まあよくできておる。
影：たして「5」と言うのがいいのかもしれませんね。これで微分して「5」とか積分して「5」なら誰もやらない。
Dr. D：うーむ。ところでタイトルはNUMBERSのまちがいでは？



◀《写真1》タイトル画面。ラウンド・セレクトもついてる親切設計



◀《写真2》数字ブロックをすべてカベに変えて家に入ればクリア。どうすればカベになるかというと…



▶《写真3》ブロックを押してくっつけて和が5になっていればOKだ



▶《写真4》ラウンド4。ブロックは引いていけないので考えてくっつけないとダメだよ

★1に遊び，2に遊び。3，4が遊びで，5に遊び。(東京都北区・YUUKI13才)……【影：1に飯食い，2にあそび，3，4が睡眠，5に朝食。編：そのほうがただ単に遊びまくるだけよりもムナシイかもしれませんね。影：おおきなおせわじゃ‼】

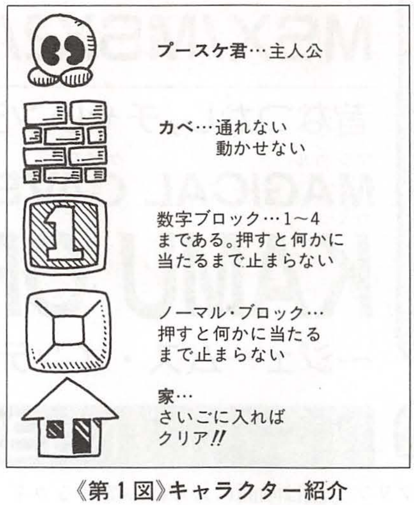
一度押すと，何かにぶつかるまで止まりません。カベや，ノーマル・ブロックをうまく使って時間内にクリアしてください。

なお，ギブアップはスペース・キー(トリガA）です。

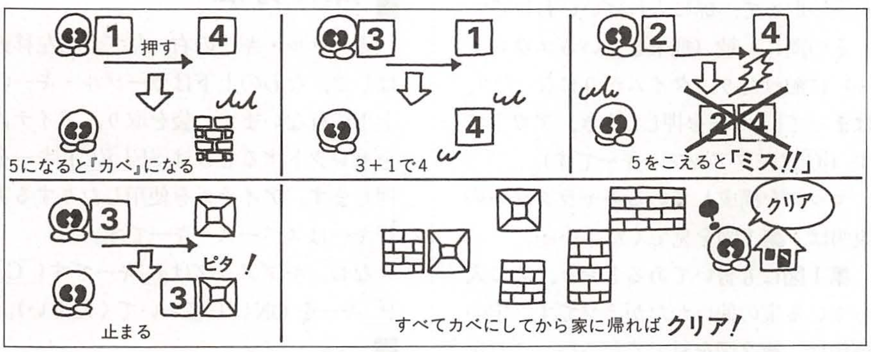
最後に

このパズルは遊べますよ。プログラムも短いし，Good！全18面がんばってクリアしてネ。とくに16面はムズイ！

テストプレイしてくれた天野君，江川君，大木君，北山君，藤巻君，Thanks！



《第１図》キャラクター紹介



《第２図》数字ブロックの性質

NUMBURSのプログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●●●●●●● ｼｮｷｾｯﾃｲ ●●●●
20 SCREEN 1:COLOR 10,1,1:WIDTH 32:KEYOFF:DEFINT A-Z:DIM Z(11,7)
30 INPUT"  うご"く ｽﾋﾟｰﾄﾞ (0-10)";SP:SP=SP*25
40 PRINT" 1989.  H.IKEDA":VPOKE 8198,112:VPOKE 8199,112:FOR I=250 TO 727
50 V=VPEEK(I):VPOKE I,(VORV¥2ORV¥4)¥VAL(MID$("22221111",I MOD8+1,1)):NEXT
60 A=181:FOR J=1TO30:READ A$:A=A+2:U=0:FOR I=1 TO16 STEP2:VPOKE A*8+U,VAL("&h"+M
ID$(A$,I,2)):U=U+1:NEXT I,J:FOR I=22TO30:READ A$:VPOKE 8192+I,VAL("&H"+A$):NEXT
70 FOR I=0 TO 8:READ A1$,A2$:C$(I)=A1$+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+A2$:NEXT
80 '●●●●●●●●●●●●●●●● ﾀｲﾄﾙ ●●●●
90 CLS:FOR I=3TO10:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(32,241):NEXT
100 FOR I=5 TO 8:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(32,183):NEXT:LOCATE 7,6:PRINT C$(8)+"ｷ
 < NUMBURS > ｷ"+CHR$(30)+C$(8):LOCATE 0,14
110 L=5:RESTORE 590:INPUT"    ROUND SELECT (1-18)";A$:R=INT(VAL(A$)):IF R<2 OR R
>18 THEN R=1 ELSE FOR I=1 TO R*12-12:READ A$:NEXT
120 '●●●●●●●●●●●●●● WRITE ●●●●
130 FOR I=0 TO 7:READ R$(I):NEXT:READ R1,R2,R3,R4
140 BEEP:PLAY "s0m5000t25518o5c2fr8ffar8a414gfed18cego6cer8o5br8ocr4c"
150 CLS:FOR I=0 TO 22:LOCATE 1,I:PRINT STRING$(30,241):NEXT
160 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 11:A=VAL(MID$(R$(I),J+1,1)):LOCATE J*2+4,I*2+4:PRINT
C$(A):Z(J,I)=A:NEXT J,I:LOCATE 6,1:PRINT C$(8)+"む<< NUMBURS >>む"+CHR$(30)+C$(8)
170 '●●●●●●●●●● ｲﾄﾞｳ etc. ●●●●
180 X=R1:Y=R2:Z(X,Y)=0:T=R3:B=0:ON INTERVAL=60 GOSUB 480
190 INTERVALON:LOCATE2,21:PRINT USING" ROUND:##  LIFE:#  TIME:### ";R;L;T
200 S=STICK(0) OR STICK(1):IF STRIG(0) OR STRIG(1) THEN 390 ELSE IF S=0 GOTO190
210 XX=X:YY=Y:X=X+(S=7 AND X>0)-(S=3 AND X<11):Y=Y+(S=1 AND Y>0)-(S=5 AND Y<7)
220 V=Z(X,Y):IF V<>0 THEN 250 ELSE LOCATE XX*2+4,YY*2+4:PRINT C$(0)
230 LOCATE X*2+4,Y*2+4:PRINT C$(8):FORI=0TO SP:NEXT:GOTO190
240 '●●●●●●●●● BLOCK MOVE ●●●●
250 IF V=5 THEN X=XX:Y=YY:GOTO 190 ELSE IF V=7 THEN 350
260 X1=X:Y1=Y:X=XX:Y=YY:N=(S=7)-(S=3):M=(S=1)-(S=5):VV=V:P=70
270 X2=X1:Y2=Y1:X1=X1+N:Y1=Y1+M:IF X1<0 OR X1>11 OR Y1<0 OR Y1>7 THEN 190
280 V=Z(X1,Y1):PLAY "v8t250164n=p;":P=P-4:IF V THEN 310
290 LOCATE X2*2+4,Y2*2+4:PRINT C$(0):LOCATE X1*2+4,Y1*2+4:PRINT C$(VV)
300 Z(X2,Y2)=0:Z(X1,Y1)=VV:GOTO 270
310 IF V>4 OR VV>4 THEN PLAY"s0m500t250o3c32":GOTO 190 ELSE A=V+VV:B=B-(A=5)
320 PLAY"s0m500t250132o6ce16c":IF A>5 THEN 390 ELSE Z(X2,Y2)=0:Z(X1,Y1)=A
330 LOCATE X2*2+4,Y2*2+4:PRINT C$(0):LOCATE X1*2+4,Y1*2+4:PRINT C$(A):GOTO 190
340 '●●●●●●● ROUND CLEAR ●●●●
350 IF B<R4 THEN X=XX:Y=YY:GOTO 190
360 INTERVALOFF:LOCATE 8,11:PRINT" << CLEAR !! >> ":BEEP:R=R+1:IF R>18 THEN 440
370 PLAY"t70s1m9000o4116cegbefgbge8de8c4","t70o3s1c1":FORI=0TO7000:NEXT:GOTO130
380 '●●●●●●●●●●●●●●● MISS ●●●●
390 INTERVALOFF:A$=" << MISS !!! >> "
400 BEEP:PLAY "t150s1m9000132o3d4o2bbo3c4o2aab4gga4f+f+g2"
410 L=L-1:IF L<0 THEN 420 ELSE LOCATE8,11:PRINT A$:FOR I=0 TO 7000:NEXT:GOTO140
420 LOCATE 0,10:PRINT SPC(39)"GAME OVER...."SPC(25)"THE END...."SPC(39):GOTO470
430 '●●●●●●●●●●●● ENDING ●●●●
440 CLS:BEEP:FOR I=0 TO 7:FOR J=40 TO 80 STEP 2:PLAY "V8T250L64N=J;":NEXT
450 READ A$:LOCATE 5,23:PRINTA$:PRINT:NEXT:PRINT:PRINT:PRINT:GOTO 470
460 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
470 FOR I=0 TO 1:I=-(STRIG(0) OR STRIG(1)):NEXT:GOTO 90
480 INTERVAL OFF:T=T-1:IF T>=0 THEN RETURN ELSE A$=" << TIME UP! >> ":GOTO 400
490 '●●●●●●●●●●●●●●● DATA ●●●●
500 DATA FEFEFEFEFEFEFE00,7FFFC0C3C7C3C3C3,FCFA0A0A0A0A0A0A,C3C3C7C0FF807F00
510 DATA 0A0A8A0AFA06FC00,7FFFC0C7CCCCC4C1,FCFA0A8ACACA8A8A,C3C6CFC0FF807F00
520 DATA 0A4ACA0AFA06FC00,7FFFC0C7CCCCC1C1,FCFA0A8ACACA8A8A,CCCCC7C0FF807F00
530 DATA CACA8A0AFA06FC00,7FFFC0C1C3C5CDCD,FCFA0A8A8A8A8A8A,CFC1C1C0FF807F00
540 DATA CA8A8A0AFA06FC00,3F7FDFEFF0F7F7F7,F8FCF6EE1EDEDEDE,F7F7F0EFDF7F3F00
550 DATA DEDE1EEEF6FCF800,0103070F1F3F7FFF,80C0E0F0F8FCFEFF,007F424242427F7F
560 DATA 00FE425A5A42CAC2,00030F1F19313731,391F1F6F733C3C00,00C0F0F8980CCC0C
570 DATA 90EEDF9FBF3E1C00,7E556A00F755A600,51,F4,FD,FC,F6,91,31,F1,21
580 DATA ｷｷ,ｷｷ,ｹｻ,ｽｿ,ﾁﾃ,ﾅﾇ,ﾉﾋ,ﾍﾏ,ﾑﾓ,ﾕﾗ,むむ,むむ,ﾙﾛ,ﾝﾟ,ちて,なぬ,のへ,ひま
590 DATA 555570005555,555010000555,500006024005,000800000600
600 DATA 000000000000,000000001000,502000600005,555500005555,3,3,70,2
610 DATA 801003001000,005555555500,040100040010,005555555510
620 DATA 002001002000,105555555500,000300023000,010000000047,0,0,80,7
630 DATA 555555555555,555555555555,550002000055,801000400004
640 DATA 300003000207,550000100055,555555555555,555555555555,0,3,55,4
650 DATA 000010002000,006000020600,005500005500,005057852510
660 DATA 035005500510,025060020506,005300300500,012000000600,6,3,85,5
670 DATA 220055550000,100570005000,041510200140,032055554100
680 DATA 032006006000,000500085000,023055550200,032000000000,7,5,70,9
690 DATA 328000400100,003500005002,000050050002,000205500000
700 DATA 000305500010,002750050206,000600005020,203023006010,2,0,70,8
710 DATA 555555555555,555557555555,555504055555,550000000055
720 DATA 526121180645,550000060055,555550305555,555555255555,7,4,30,4
730 DATA 080000060000,030010060060,005005060500,005015006501
740 DATA 005555000560,005005241500,005035000560,200000070002,1,0,80,4
750 DATA 800000000000,001234123400,001111111100,110660600000
760 DATA 000006066011,001111111100,001234123400,000000000007,0,0,150,12
770 DATA 505050000055,101000000045,500506000100,000000000025
780 DATA 600000080000,000002040060,000000000505,506060600075,7,4,100,3
790 DATA 000000084000,005512050501,063500554500,000505700510
800 DATA 060505551500,005500605560,025551010500,000000040000,7,0,99,5
810 DATA 500055550005,000605506400,006010400000,500645710605
820 DATA 500008500605,000000030000,010005502000,500055550005,5,4,95,4
830 DATA 800000000000,000000000000,004341241300,006160011600
840 DATA 003110011600,002116142200,000000000000,000000000007,0,0,95,9
850 DATA 000002000000,111041401130,110410140000,011127001100
860 DATA 800012140001,010040401010,011002001010,010000000000,0,4,155,13
870 DATA 860606060606,003102002000,010000200041,600130010100
880 DATA 010000102006,001003011044,000700310100,606060606060,0,0,170,9
890 DATA 200008000003,004015300200,000005100120,302015555700
900 DATA 005555510100,202001500000,001002510400,400300000003,5,0,185,10
910 DATA 000000000007,003216121110,004111421120,001610002630
920 DATA 003140001440,002161162210,004311341410,800000000000,0,7,180,17
930 DATA 800050404000,013211103641,141100060010,022160410100
940 DATA 000102040600,060100101001,111200601004,405000101407,0,0,185,15
950 DATA"<<<<   NUMBURS   >>>>"," "," < CONGRATULATIONS >","   < ALL CLEAR ! >
960 DATA" < YOU ARE NICE !! >"," "."   BY HIROAKI.IKEDA".  "         END."
```

MSX



MSX/MSX2/MSX2用(16K)

昔なつかし,チャレンジャーをほうふつさせる

マジカル　ケイブ
MAGICAL CAVE
カミュ　オブ　クラウン
KAMU OF CROWN

～ジェームス・インディーの旅日記～

NaBe SOFT

STORY

俺は世界中を宝を求めて飛びまわっているジェームス・インディーだ！今回は(今回といってもはじめてだが…),ある洞窟に“カミューの玉冠”という宝が!! 私は早速(さっそく)向かった…。

内容

前々から洞窟物ゲームが作りたくて,この前インディー・ジョーンズを見て,それをキッカケに作った物です。私がよく作るパズルゲームでも良くできた物です…。

私の作品,シリーズ化のハニ・ウォリアーズで編集部の人から言われたところを直したりしています。内容は似たような物です。

遊びかた

どんどん奥に入っていくわけですが,クリア方法は画面にちらばっているカギを三つ取って,扉に入ればいいわけです。

その間に,敵(飛来しているユウレイ…)に触れたり,タイムが0になったり,はまって[G]キーを押したとき,アウトです([G]はギブアップ・キーです)。

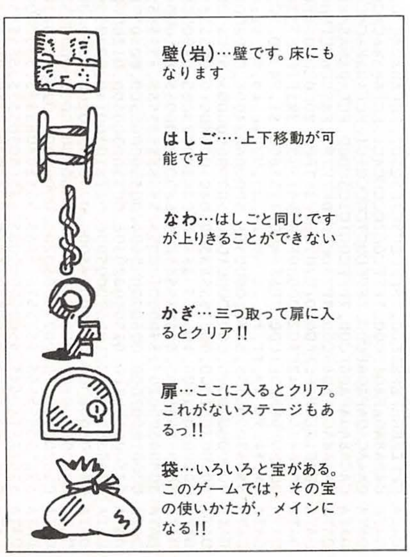
マップを構成しているキャラクターの説明は,**第1図**を見てください…。

第1図にも書いてあるとおり,袋に入っている宝の使いかたがミソです。宝の種類は,**第2図**を見てください。これを使ってクリアしていくんです。これらのアイテムは一つしかストックできず(魔法の玉は別),2個取ると後に取った物をアイテムとして持つことができるので,アイテムは取ったらすぐ使いましょう。

なお,アイテムは画面下部に表示されます。

★

★



《第1図》キャラクターの説明



《第2図》宝の種類

操作方法

カーソル・キーの右,左で,右左移動。はしご,なわの上下はカーソル・キーの上下で行ないます。袋を取り,アイテムをセレクトするときは[SELECT]キーを押します。アイテムを使用したりする実行キーはスペース・キーです。

なお,ギブアップは[G]キーです([CAP]キーをONにしておいてください)。

プログラムについて

このゲームは別にマシン語を使用して,かっこいいプログラム構造はしていませんが,初心者の方には勉強になるものと思います。BIOSコールや,スプライト直接アクセスやPCGキャラ設定やサブ・ルーチンの多用化,論理演算の多用,SCREEN1多色化などです。どんどん改造して勉強してください。

データ文(マップ)を圧縮しようと思ったんですが,16進やキャラクターを打ち込むより0～9の数を打ち込んだほうがやりやすいと思ったので,あえてやりませんでした。

参考にしたもの

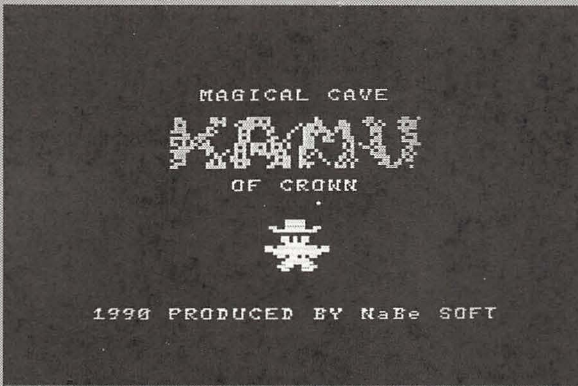
・アスキー出版　MSXマシン語入門
・アスキー出版　ポケットバンク MSXグラフィックス㊙伝
・電波新聞社　マイコンBASICマガジン'89年12月号120ページ　RINGONOKI森沢桃子
・朝日新聞社　MSX早わかり事典

★

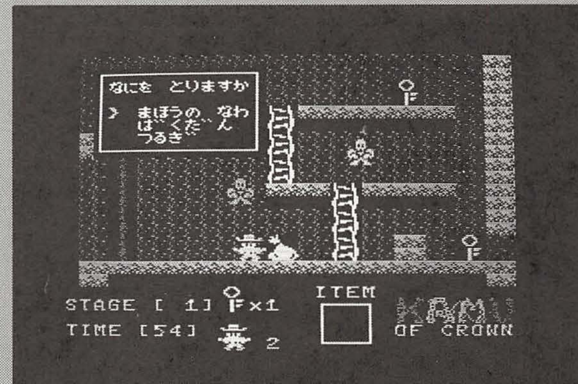
★

★プログラム投稿のときリストはプリンタ出力でもいいのですか?(大阪府堺市・本田甲記16才)……【影:うーん,まっいっか。でも,チェックされるのはだいぶ後になってからだからね。そのへんはわかってください。ただ,手書き,足書きはご勘弁を。】

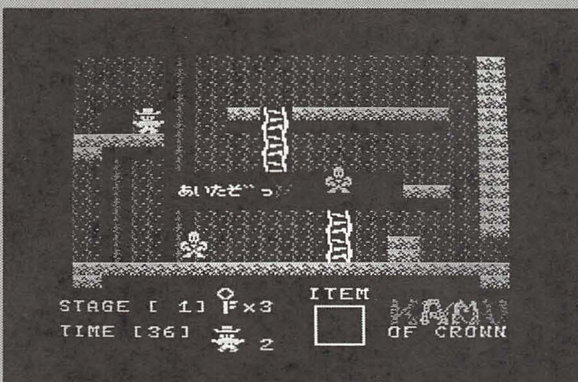
MSX



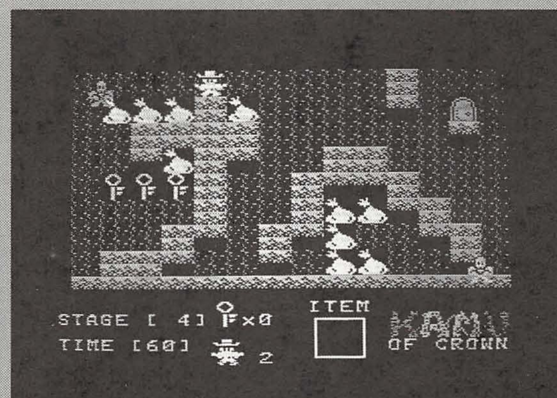
▲《写真1》怪しい音楽とともに現れるタイトル画面



▲《写真2》浮遊する敵をよけながら袋を取ろう。中には3種類の役立つアイテムが入ってるよ



▲《写真3》鍵を三つ集めたら〝まほうのなわ〟を使って1面は楽々クリア。王冠を求めつぎのステージへ



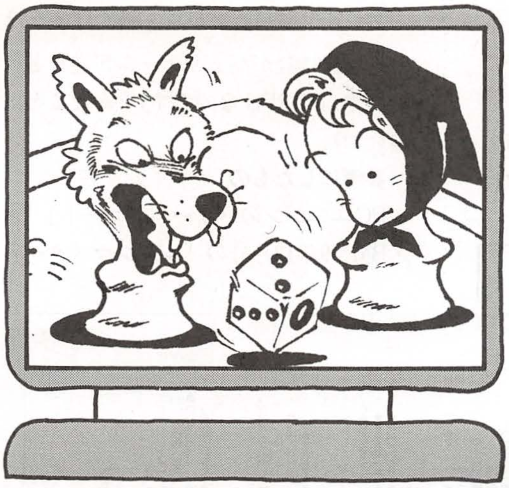
▲《写真4》これは4面のスタート画面。アイテムの取る種類、順番、使いこなしが問題だ。これはハマるぞ

MAGICAL CAVE KAMU OF CROWNのプログラム・リスト

```
10 ' MAGICAL CAVE 'KAMU' OF CROWN
20 '
30 ' for MSX/2/2+  RAM 16/32/ 64KB ~1MB
40 '               VRAM 16/64/128KB+64KB
50 '
60 ' PRODUCED BY NaBe SOFT
70 '
80 '●●●●● SETﾀﾞ! ﾛｳﾏｼﾞ ﾍﾝｶﾝﾊ ﾔｸﾀﾞﾂﾉ･･･
90 CLEAR500:COLOR15,1,1:SCREEN1,2,0:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:DEFUSR=144:DEFUSR1=
342:E$=CHR$(27)+"Y":DIMPT(15,15),FP(15,15),CH$(15):PRINTE$"+#すこし まってねっ♥":GOSUB10
10
100 FORI=0TO287:READA$:VPOKE14336+I,VAL("&h"+A$):VPOKE6144+I,IMOD256:NEXT:SPRITE
$(9)=STRING$(32,255)
110 FORI=0TO255:READA$:VPOKE1288+I+(I¥32)*32,VAL("&h"+A$):VPOKE8212+I¥32,VAL("&h
"+MID$("F2AECF57",I¥32+1,1))*16+1:NEXT
120 FORI=1TO16:VPOKE263+I-(I>8)*64,ASC(MID$("♥'@&♠い@♠ んれ_ャr・Q",I,1)):NEXT:VPOKE8
196,96:VPOKE8197,129
130 A$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):FORI=1TO8:A=153+I*8:CH$(I-(I>5)*3)=CHR$(A)+CHR
$(A+2)+A$+CHR$(A+1)+CHR$(A+3):VPOKE8197+I,161+(I>2)*112:NEXT:CH$(0)="**"+A$+"  "
:CH$(6)="!!"+A$+"!!":CH$(7)="**"+A$+"**":CH$(8)=CH$(4):CH$(12)="  "+A$+"  "
140 FORI=384TO727:A=VPEEK(I):B=IMOD8:VPOKEI,AORA¥(-(B<2ORB>5)+1):NEXT
150 '●●●●● TITLEﾖｯ ﾀｲﾍﾝﾀﾞｹﾄﾞ ｳﾁｺﾐﾏｼｮｳ｡
160 A=USR(0):VDP(1)=227:CLS:GOSUB730:FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(0,80),1,9:NEXT:PLAY"V
15O2M32000L2B+F+S1G1","V15O3L2B+F+G1"
170 FORI=0TO2000:NEXT:FORI=80TO48STEP-1:FORO=5TO9:PUTSPRITEO,(63+(O-5)*32,I),6-(
I<60)*2,O:NEXTO,I:FORI=0TO1000:NEXT:CLS
180 PRINTE$"$*MAGICAL CAVE"E$"+,OF CROWN"E$"5#1990 PRODUCED BY NaBe SOFT":PUTSPR
ITEO,(112,112),5,3:PUTSPRITE1,(112,112),10,4
190 MM=1:GOSUB800:IFSTRIG(0)=0THEN190
200 '●●●●● SET ｿｳﾀﾞ LINKSｦ ﾂｶｯﾃﾓ ｲｲﾉｶﾅ
210 SG=1:PL=3:RESTORE1090
220 '●●●●● SET2 ｺﾚｦ ﾀﾞｳﾝ ﾛｳﾄﾞﾃﾞｷﾙｶﾅ･･･?
230 A=USR(0):CLS:GOSUB730:VDP(1)=226:PRINTE$")("SG" STAGE START":FORI=0TO800:NEX
T
240 VPOKE8196,97+(SG>9)*32:VPOKE8197,129+(SG>9)*64:FORI=1TO9:READA$:FORO=1TO14:P
T(O,I)=VAL(MID$(A$,O,1)):FP(O,I)=PT(O,I):NEXTO,I:READX,Y:ZX=X:ZY=Y
250 R=RND(-SG):EX(0)=4:EY(0)=0:EX(1)=57:EY(1)=32:X=ZX:Y=ZY:TM=60:TC=0:KY=0:IT=12
:FORI=1TO9:FORO=1TO14:LOCATEO*2,I*2-2:PRINTCH$(PT(O,I)):NEXTO,I
260 PRINTE$"3!STAGE ("E$"5!TIME ("E$"2+"CH$(3)"x"E$"21ITEM"E$"31┌──┐"E$"41|  |"E
$"51|  |"E$"61└──┘"E$"56OF CROWN":FORI=5TO8:PUTSPRITEI,(96+I*16,150),8+(I=5ORI=8
)*2:NEXT:GOSUB740
270 PUTSPRITEO,(88,167),5,3:PUTSPRITE1,(88,167),10,4:MM=3:GOSUB800:MM=5:A=USR1(0
)
280 '●●●●● MAINｻﾝﾉ ﾋｯｼﾞ･････ ﾜｶﾙ･･･?
290 MM=4-(MM=4):GOSUB800:S=STICK(0):I$=INKEY$:SX=(S=7)-(S=3):SY=(S=1)-(S=5):FX=X
+SX:FY=Y+SY:FL=0
300 IF I$="G"THEN660
310 IFFX<1ORFX>14THENFX=-(FX<1)*13+1
320 IFFY<1ORFY>9 THENFY=-(FY<1)*8+1
330 ONPT(FX,FY)+1GOSUB420,460,510,430,470,460,390,420,490
340 PUTSPRITE3,(X*16,Y*16-17),5,3:PUTSPRITE4,STEP(0,0),10,4:GOSUB620:IFFLTHENFY=
Y+1:GOTO330
350 IFSTRIG(0)ANDIT<12THENGOSUB560
360 TC=TC+1:IFTC>5THENTC=0:TM=TM-1:GOSUB740:IFTM<1THENPRINTE$"-*  TIME UP  ":GOT
O660
370 GOTO290
380 '●●●●● SUBｯ! ﾏﾎｳ ﾂｶｲ ｻﾘｰ ﾀﾞﾖｯ!
390 X=FX:Y=Y-FL:IFPT(X,Y)=1THENY=FY
400 A=PT(X,Y+1):FL=(A=2ORA=6)
410 IFX=7ANDY=3ANDSG=30THENRETURN690
420 RETURN
430 A=USR(0):PLAY"V15L32O6ADG","V15O5C8":KY=KY+1
440 GOSUB760:GOSUB740:IFKY>2ANDSG=6ANDCRTHENA=USR(0):PRINTE$"42"CH$(11)E$"!$とつぜ
ん まほうの たまが ひかりだした･･･":SOUND7,156:SOUND10,15:ELSE390
450 FORI=255TO0STEP-1:A=RND(1)*255:SOUND4,A:SOUND6,IMOD32:VPOKE8196,A:NEXT:SG=SG
+24:VPOKE8196,0:GOTO540
460 X=FX:Y=FY:RETURN
470 GOSUB750:PRINTE$+CHR$(34)+"$なかには"E$"$$[まほうの たま]"E$"&&が あった♥":CR=1
480 A=USR(0):PLAY"V15O4D4","V15O4L16AFEE+":GOSUB770:GOSUB760:GOTO420
490 GOSUB750:PRINTE$+CHR$(34)+"$なにを とりますか"E$"$&まほうの なわ"E$"%&はしご"E$"&&つるぎ":A=
0
500 B=A:A=A-((A>1)*3+1)*(INKEY$=CHR$(24)):LOCATE4,4+A:PRINT">":LOCATE4,4+B:PRINT
```

```
" ":IFSTRIG(0)=0THEN500ELSEIT=VAL("&H"+MID$("5A9",A+1,1)):GOSUB740:GOTO480
510 IFKY<3THEN390ELSEFORI=0TO2:LOCATE8,9+I:PRINTSPC(15):NEXT
520 '●●●●● CLEAR アー モデ゛ム モッテルケト゛・・・
530 A=USR(0):FORI=0TO2:PRINTE$"*)"MID$("かちゃ かちゃ・・・  あいたぞ゛っ!    つぎ゛の ど゛うくつへ・・"
,I*13+1,13):LOCATEFX*2,FY*2-2:PRINTCH$(13+(I=1)):FORO=0TO1000:NEXTO,I:SG=SG+1:PL
=PL+1
540 RETURN230
550 '●●●●● USE LINKSニ アクセス デ゛キンノカナ・・・?
560 GOSUB750:A=IT-4+(IT>8)*3:PRINTE$"#$"+MID$("まほうの なわつるぎ゛  は゛くだ゛ん",A*7-6,7)+E$
"%%を つかいます":GOSUB770
570 SOUND7,156:IT=12:ONAGOSUB580,590,600:A=USR(0):GOSUB740:RETURN
580 SOUND10,13:FORI=YTO1STEP-1:SOUND6,IMOD32:IFPT(X,I)<>6THENI=0:NEXT:RETURNELSE
LOCATEX*2,I*2-2:PRINTCH$(5):PT(X,I)=5:NEXT:RETURN
590 BEEP:BEEP:EX(0)=4:EY(0)=0:EX(1)=57:EY(1)=32:RETURN
600 SOUND10,16:SOUND12,90:FORI=0TO20:PUTSPRITE9,(X*16+RND(1)*40-16,Y*16-17),8+RN
D(1)*3,1:SOUND13,1:NEXT:VPOKE6948,209:FORI=X-1TOX+1:PT(I,Y)=6:LOCATEI*2,Y*2-2:PR
INTCH$(6):NEXT:RETURN
610 '●●●●● ENEMY PCエンシ゛ンノ CD-ROM スコ゛イッ!
620 E=-(E=0):IFEX(E)=0ORABS(EX(E)-RX(E))<5ANDABS(EY(E)-RY(E))<5THENRX(E)=RND(1)*
48+4:RY(E)=RND(1)*32
630 EX(E)=EX(E)+SGN(RX(E)-EX(E)):EY(E)=EY(E)+SGN(RY(E)-EY(E)):PUTSPRITE12+E,(EX(
E)*4,EY(E)*4),2+E,0
640 IFABS(X*16-EX(E)*4)<16ANDABS((Y*16-17)-EY(E)*4)<16THEN650ELSERETURN
650 '●●●●● OVER ワタシハ ムカシ MZ2500,FM77AV,PASOPIAナト゛カ゛ ホシカッタ・・・ But イマハ ト゛ウシテモ X68K
カ゛ ホシイ。 Tall
660 A=USR(0):PLAY"S1M2000OL4O5A2A8AAE2","V11O5E1D8C2":PL=PL-1:GOSUB740:GOSUB730:
FORI=Y*16-16TO209STEP2-(Y<5)*2:VPOKE6924,I:VPOKE6928,I:PRINTE$"7  ":NEXT
670 IFPL>0THENPRINTE$"))のこりの CHANCE"PL:FORI=1TO14:FORO=1TO9:PT(I,O)=FP(I,O):NEXT
O,I:GOTO250ELSEPRINTE$")+GAME OVER":MM=0:GOSUB800:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):MM=2:GOS
UB800:NEXT:GOTO160
680 '●●●●● ENDING BIOSク゛ライ シラナイト ダ゛メダ゛ヨ
690 A=USR(0):FORI=-16TO31:PUTSPRITE9,(113,I),10,2:PUTSPRITE10,(115,I),(ABS(I)MOD
2)*15,2:NEXT:VPOKE6960,209:VPOKE6964,209
700 FORI=4TO6:READA$:FORO=1TOLEN(A$):MID$(A$,O,1)=CHR$(ASC(MID$(A$,O,1))-1):NEXT
:LOCATE2,I*2:PRINTA$:FORO=0TO500:MM=6:GOSUB800:NEXTO,I
710 GOSUB800:GOTO710
720 '●●●●● SUB トニカク FD ホシイヨ。 ダ゛レカ クレッ!
730 FORI=0TO13:VPOKE6912+I*4,209:NEXT:RETURN
740 PRINTE$"3("USING"##)";SG:PRINTE$"5'"USING"##)";TM:PRINTE$"6-"PL;E$"3."RIGHT$
(STR$(KY),1)E$"42"CH$(IT):RETURN
750 A=USR(0):BEEP:PRINTE$"!#┌──────────┐"E$"'#└──────────┘":FORI=2TO6:LOCATE3,I:PR
INT"|          |":NEXT:RETURN
760 LOCATEFX*2,FY*2-2:A=-(PT(FX,FY-1)<>8ORFY=1)*6:PRINTCH$(A):PT(FX,FY)=A:RETURN
770 FORI=0TO1000:NEXT:BEEP:FORI=1TO5:FORO=1TO6:LOCATEO*2,I*2-2:PRINTCH$(PT(O,I))
:NEXTO,I:Z=USR1(0):RETURN
780 PRINTE$"$&まほうの なわ"E$"%&つるぎ゛"E$"&&は゛くだ゛ん":A=0:FORI=0TO1:B=A:A=A-((A>1)*3+1)*(
INKEY$=CHR$(24)):LOCATE4,6+A:PRINT">":LOCATE5,4+B:PRINT" ":I=-STRIG(0):NEXT:RETU
RN
790 '●●●●● MUSIC ケ゛ンサ゛イ RPGセイサク MSX2 VRAM64KBダ゛ヨッ!
800 IFPLAY(0)THENRETURNELSEPLAYM$(MM),M1$(MM):RETURN
810 '●●●●● DATA モウスコシデ゛ ケ゛ーム デ゛キルゾ゛ッ!
820 DATA 3,7,7,5,5,7,32,78,63,59,7C,2D,3,E,1C,3C,80,C0,C0,40,40,C0,98,3C,8C,34,7
C,68,80,E0,70,78
830 DATA 10,1,21,41,25,5,A,7D,2,D,AE,11,11,5,21,0,0,2,30,4,11,C0,E0,BC,C8,80,60,
60,4,40,21,8
840 DATA 7,1F,31,40,0,0,0,0,0,0,40,61,3F,1F,7,E0,F8,FC,7E,7E,3F,3F,3F,3F,3F,7F
,7E,FE,FC,F8,E0
850 DATA 7,7,60,3F,0,0,0,0,1F,3F,3F,1B,7,F,6,0,C0,C0,C,F8,0,0,0,0,F8,FC,FC,58,E0
,F0,60,0
860 DATA 0,0,7,0,0,D,D,7,C0,C0,0,0,0,0,18,C,0,0,C0,0,0,60,60,C0,3,3,0,0,0,0,18,7
0
870 DATA 30,38,28,38,78,C,7D,4A,6B,1E,7C,38,38,48,38,60,1A,1E,A,30,28,F0,C0,A0,6
0,F0,31,2A,C,14,36,3E
880 DATA F,3D,5F,3C,28,38,28,38,77,56,77,55,D0,F8,58,70,C0,40,C0,A0,61,42,32,64,
BA,AA,BC,F4,5E,16,3E,66
890 DATA 4,6,5E,BB,3F,34,39,39,38,78,64,6A,52,61,78,50,0,18,1C,3C,AC,CC,8E,C6,A,
A,6,A,1A,15,AA,3A
900 DATA 30,74,2A,1C,1C,14,C,1C,94,6E,16,1E,F,3,7,1,19,3E,16,3E,18,E,12,1E,7,C,1
4,1A,14,2C,60,C4
910 'コノ REMカンケイナイケト゛ フ゜ロク゛ラミンク゛シテルトキハ スコ゛ク オチツクヨネ・・・  ソノウチ パ゜ソコン サークル ヒラコウト オモッテ
イルンダ゛・・・ ケ゛ームシ゛ャ ナクテ フ゜ロク゛ラム シタイヒトハ ハイッテクレ キシュハ トワナイヨッ・・ ミンナデ゛ ヤレハ゛ アイデ゛アモ タクサン
デ゛ルシ・・・ コレヲ キッカケニ フルイ キシュモ ハナヲ サカセヨウ!
920 DATA 20,20,2F,21,30,10,10,17,17,30,20,60,67,6E,20,20,10,10,10,D8,18,8,8,E8,C
,C,C,6C,EC,28,18,18
930 DATA 0,3,C,13,2F,2F,2F,5F,5F,57,5F,57,5F,57,5B,55,0,C0,30,C8,F4,F4,F4,FA,FA,
FA,DA,AA,DA,FA,FA,7A
940 DATA 7,C,18,10,18,C,7,0,3,3,3,3,3,3,3,3,80,C0,60,20,60,C0,80,0,78,70,0,70,60
,0,0,0
950 DATA 4,34,1C,7E,3E,9,3,7,7,F,F,3F,77,7B,7F,1F,0,0,0,0,0,0,80,E0,F8,FC,FE,FE,
FB,FB,F6,FC
960 DATA 1,3,0,1,1,3,0,1,1,1,3,5,3,0,1,1,80,80,80,40,80,80,80,0,C0,80,C0,A0,0,C0
,40,80
970 DATA 0,40,30,38,1C,E,7,3,1,0,0,2,3,0,0,0,0,0,0,0,18,8,88,58,90,28,DC,BC,E,
7,2
980 DATA 0,0,0,0,1,1,0,3,F,F,1F,1F,1F,F,F,3,0,8,74,C0,90,84,0,C0,F0,90,F8,C8,D8,
90,70,C0
990 DATA 0,7,1E,3D,2A,75,68,50,48,50,68,20,30,1C,7,0,0,E0,B8,4C,84,6,2,2,2,1A,1A
,74,64,18,E0,0
1000 '●●●●● MUSIC DATA ヨク ヤッタ・・・ ウル ウル
1010 M$(0)="V15O5L8CO4AFAFDFDO3BO4C2":M1$(1)="R2R4V15O5D4.C2
1020 M$(1)="S1M1500O2L8CG+GECG+GECG+GECG+GE":M1$(1)="V13O6L2ADGC+
1030 M$(2)="V15L1O3AGFG":M1$(2)="V15L1O5A2R4A4E.R2G
1040 M$(3)="O3V15L4A8O4A4O5C8O4AR4":M1$(3)="V15O4C4
1050 M$(4)="O4V15L1CC+F+E":M1$(4)="O2S1M20000L2CCCCDDCC
1060 M$(5)="O4V15L1CEC+G+4G4EE":M1$(5)="O2S1M20000L2CCCCCCCCCCCC"
1070 M$(6)="O3V15L8CDGCDGCDGCDGCDGCDGCDG":M1$(6)="O5V15L4C2R8COB2O5C8D8C2":RETUR
N
1080 '●●●●● MAP DATA ワタシハ マシンコ゛ クメルセ゛ッ! シカシ アセンフ゛ラーカ゛ ナイノデ゛ タイヘンナノダ゛ッ!
1090 DATA 66666666666667,66666666663667
1100 DATA 62666010000067,70066616666667
1110 DATA 65666616666667,65666600100067
1120 DATA 65666666166667,65636686167636
1130 DATA 70000000000007,6,8
1140 '
1150 DATA 77666666666677,76636606688867
1160 DATA 66656666000006,66656366666666
1170 DATA 66656666636666,76666666656667
1180 DATA 76656666656687,27656666656607
1190 DATA 77777000000777,1,3
1200 '
1210 DATA 66666666666662,60001770666660
1220 DATA 86661666666667,66661636666667
1230 DATA 66777777771667,76866666661737
1240 DATA 77766177777767,66766168737766
1250 DATA 00000000000000,7,1
1260 '
1270 DATA 66666666667666,68887866660626
1280 DATA 66777766666606,66047066776666
1290 DATA 63337667007666,66667667880766
1300 DATA 66670670866076,67706606886606
1310 DATA 00000000000000,5,1
1320 '
1330 DATA 86670666770000,66666677666667
1340 DATA 86666677688867,66666677600067
1350 DATA 66666677677007,66666667007707
1360 DATA 36716637766627,70071077005077
1370 DATA 63761688665666,4,9
1380 '
1390 DATA 66666666666666,33666666666667
1400 DATA 66666666606667,66666666660667
1410 DATA 76666676666767,76866676686067
1420 DATA 77000006000000,66673761668666
1430 DATA 07777777770000,9,8
1440 '
1450 DATA 66666666666666,66566666666656
1460 DATA 66566666666656,76560077006657
1470 DATA 76566666666667,76666666566000
1480 DATA 77666666566007,70766866500777
1490 DATA 77777700000777,8,8
1500 '●●●●● ENDING DATA ワタシハ MSX2+カ゛ ホシイカ゛ MSXノ 16bitカ゛ デ゛ルト オモウノデ゛ カエナイ・・・ メーカー
サン タノムセ゛ッ!
1510 DATA"んちすひ!ゆ な!ちきりぁ!とぬせれさなき゜!ど゜くち","にぬぬや!さおりろにう!き な゜えき゜!ま゜けぁ!かかえ","んちすひ!いりちに
れ!き な゜えぁ!むてこれちも!ちぶ゜ぬ!!!ど゜れさなぬせれヲヲヲ":'サイショカラノ クウハクハ チャラクターコート゛ 144,254,254デ゛ス。 KE
Y1,CHR$( )ヲ ツカッテ ニューリョク シテクダ゛サイ・・・。
1520 '●●●●● MESSAGE To YoU
1530 'ニューリョク トテモ コ゛クロウサマ・・・ ベ゛ツニ マシンコ゛ハ ツカッテ ナイケト゛ RUNスルマエニ セーフ゛ ワスレズ゛ニッ! セーフ゛ノ
シカタハ ダ゛イレクトデ゛ SAVE"KAMU"ト ウチコンデ゛ リターンダ゛! テーフ゜ノ ヒトハ CSAVEダ゛ヨッ・・・ コレカラモ NaBe SoFT
ヨロシク~~~。
```

★大阪×学区○×南校に合格したら科学部に入部してください。おもしろいクラブです。影さんからも言ってください。(大阪府泉南郡・丸山隆治17才)……【影:というわけで,それぞれの学校に合格されたみなさん,私のファンクラブに入りなさい。】



MSX2/MSX2+(要FM PAC)用

メルヘン・スゴロクRPGゲームだ

ずきんちゃんものがたり

KY-2

最初に

このゲームをやるには，ディスク・ドライブとFM PACとジョイスティックが必要です。

内容

スゴロクにRPGを足したような感じ(僕はそう思う）のゲームです。１人から４人までで遊べます。

入力のしかた

まず**リスト１**を入力，セーブしてRUNすると１分ぐらいしてからグラフィック・データとマップデータがディスクにセーブされます。そして**リスト２**を打ち込んでセーブしてください。

ゲームをするときは，**リスト２**をRUNしてください。

遊びかた

リスト２をRUNして人数を決めてください。ゲームがはじまります。

さいころがまわるのでAボタンで止めてください。そして，さいころの下にある「あと…」の数だけジョイスティックで好きな方向に進めます。

止まったときにおおかみが現れることがあり，戦闘がはじまります（逃げることはできません)。

両者の横のさいころが動くのでAボタンで止めて，相手の数より自分の数のほうが大きいとき（同じはだめ）に，右を押して相手をたたいてください。また，自分側が小さいときは，左を押して避けてください。３ポイント取ったほうが勝ちで，おおかみが負けるとお金がもらえ，ずきんちゃんが負けると，１回休みになり，前に入った家まで戻されます。

《第１表》アイテム

すべてレベル１からレベル４まであり，高いほうがもちろんいい。
敵もレベル１からレベル４までのどれかを持っている。

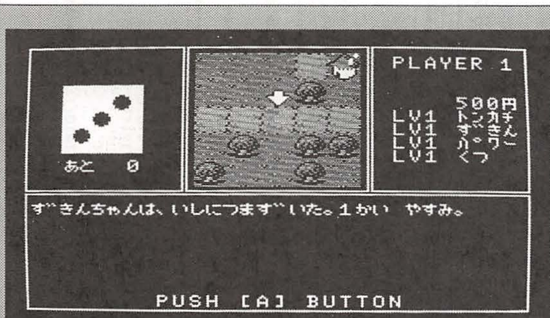
- **トンカチ**…攻撃力です。
- **ずきん**……防御力です。
- **パワー**……戦闘時のさいころの最大数が増える。
- **くつ**………移動時の歩数が増える。

《第２表》変数

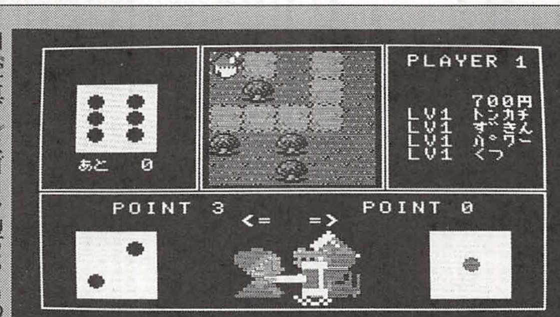
変数	内容
H(,)	各プレイヤーのデータ
S$( )	文字データ
X( ), Y( )	各プレイヤーの座標
PL	人数

《第３表》メモリマップ

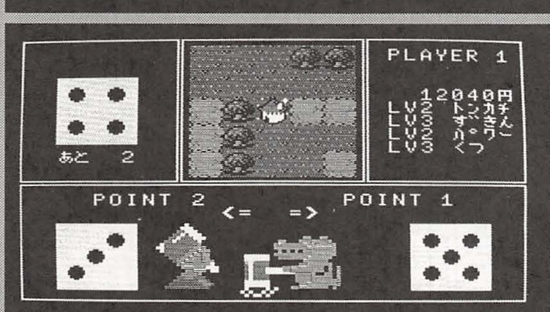
アドレス	内容
C000H	マップデータ
C300H	スプライト・データ



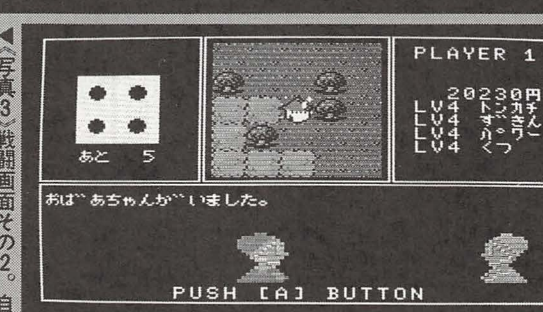
◀《写真1》スゴロク型RPGのこのゲーム。ちゃんと1回休みなんてあったりする



◀《写真2》オオカミとの戦闘!サイコロのでた目の多いほうがトンカチで相手をポカリできます



◀《写真3》戦闘画面その2。自分の数が少なかったらすぐに逃げればダメージを受けないのだ。写真は中ボスのオオカミ



◀《写真4》ついにおばあちゃんと再会!めでたし、めでたし。でもたしか童話では……

★僕の父のマッキントッシュは現在使われておりません。番号を…。(山口県下松市・王手飛車取り16才)……【編：影さんの脳みそはただ今使われておりません。聞く相手をお確かめのうえ，もう一度質問をおよせください。影：おおジュリエットおお…ZZ。】

店ではアイテムを売ってくれるので，数字キーで選んでください（アイテムについては，**第1表**を見てください）。

プログラムについて

BM'90年3月号のグラフィック・データ展開プログラムを使っています（じつは，そのプログラムにはバグがあって140行の「PRINT"ERR";H」のHはNのまちがいだったことに送った後，気が付いたのです。ゴメンなさい）。

また，BGMが鳴っているので移動時の操作性が悪くなっています（これだけは直せない）。

最後に

プレイヤーがおおかみと戦えば戦うほど，反射神経が高まりゲームが進むという，本当のRPGなのです（そんなこと，ないか）。

参考にしたもの

・PCエンジンの「ワールドコート」

・BM'89年12月号の「ルーンマスター」

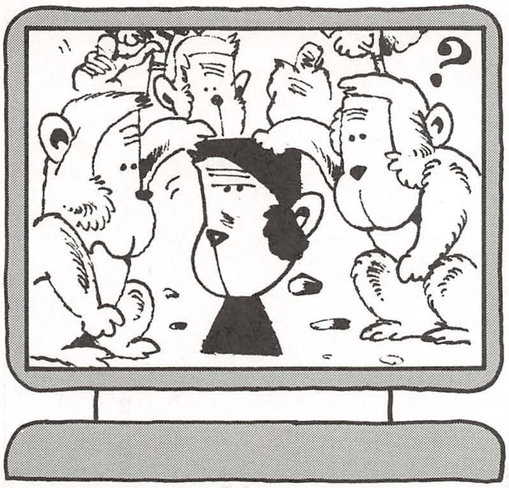
《リスト1》グラフィック&マップデータ作成プログラム・リスト

```
100 CLEAR 256,&HBFFF:DEFINT A-Z:M$="2100C3110078018002CD5C00C9"
110 '┌──( S Y S T E M )──────────────────────────┐
120   N=340:FORI=0TO1:READA$:S=0:FORJ=0TO31:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
130   S=S+A:POKE&HDFB0+I*32+J,A:NEXT:READB
140   IF(SAND255)<>BTHEN PRINT"ERR";N:BEEP:END ELSE N=N+10:NEXT:DEFUSR=&HDFB0
150   SCREEN 5,2,0:COLOR 15,0,0:FOR I=0 TO 1:SET PAGE 0,I:CLS:NEXT
160   FORI=0TO4:READA(0),A$(0),A(1),A$(1):FORJ=0TO1:FORK=0TO1:FORL=0TO15
170   D=VAL("&H"+MID$(A$(K),J*32+L*2+1,2)):POKE&HDFF0+L,D:NEXT:POKE&HDFEC,A(K)
180   POKE&HDFEA,(I*8+J*4)MOD128:POKE&HDFEB,(I¥16)*8:A=USR(0):NEXTK,J,I
190 '└─────────────────────────────────────────┘
200   FOR I=0 TO 12:POKE&HC2F0+I,VAL("&H"+MID$(M$,I*2+1,2)):NEXT
210 COPY( 0,0)-(15,15),1 TO (80,0),1:COPY(64,0)-(79,15),1 TO (80,0),1,TPSET
220 COPY(16,0)-(31,15),1 TO (96,0),1:COPY(64,0)-(79,15),1 TO (96,0),1,TPSET
230   RESTORE 450:FOR I=0 TO 9:READ A,A$:FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 15
240   A=VAL("&H"+MID$(A$,J*32+K*2+1,2)):B$=RIGHT$("00000000"+BIN$(A),8):C$=""
250   FOR L=8 TO 1 STEP -1:C$=C$+MID$(B$,L,1):NEXT:B=VAL("&B"+C$)
260   POKE&HC300+I*32+J*16+K,A:POKE&HC450+I*32-J*16+K,B:NEXT K,J,I
270 LINE(0,16)-(240,56),15,BF:FOR I=0 TO 20:READ X,Y:X=X*10:A=-(I=0)*7
280 CIRCLE(X,Y),4,A:PAINT(X,Y),A:NEXT
290   FOR I=0 TO 19:READ A$:FOR J=0 TO 7:A=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1))
300   FOR K=0 TO  3:A=A*2:B=-(A>15)*2:A=A AND 15:IF(B=2)*(RND(1)<.3) THEN B=3
310   POKE&HC000+I*32+J*4+K,B:NEXT K,J,I
320 COPY(0,0)-(240,56),1 TO "ZUKIN.GRP":BSAVE"ZUKIN.MAP",&HC000,&HC580
330 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●   MACHINE  DATA   ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
340 DATA 11F0DF2AEADF0610C51A060487DCD0DF87DCDADF2310F5017C0009C11310E9C9,68
350 DATA F53AECDF878787871804F53AECDFD557CD7401B2CD7701D1F1C9            ,28
360 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●    GRAPH  DATA    ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
370 DATA  6,3C7FBFFF7F7FBFFFBF7F6FAFD7BF5D33ECFEFFFFFFF7FAF4EFFFFFFEFFFE769C
380 DATA  7,8000400000004000400010502840228401000000008040A100000000008821
390 DATA  3,DEFDFBF76F9F7FBFCFC0C0C040E0F0FC7BB15BAFC7C9C4E9F301030303070F3F
400 DATA  4,200103078F1F7F3F1F1A1F1793030300048E44B0F0F8F4E8F0AAF8F8F8F0C000
410 DATA  3,DCFFFF1F37FFFFFFDDFFFFFF77FFFFF8DDFFFFFE77FFFFFFDDFFFFE173FFFF7F
420 DATA  6,2200004088000000220000008800000522000001880000002200001488000000
430 DATA  3,DDF8E1DF24AF322D7598E0F00180F0FFDD3FCF77CB33D56189238F9F21031FFF
440 DATA  6,220006009B1044400000030307000000220000800080000000000808060000000
450 DATA  5,00031F3F3F3E1C0902030000060F1F3F0080C09038509090008070207OC8E4F8
460 DATA  6,00031F3F3F3F1F0E05000103070F1F3F0080E0E0C0A8686CF87080C0F0F8FCF8
470 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●    SPRITE DATA    ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
480 DATA  5,1926427F7E7E3F1F3FAFAFB2BEFE7F1F804082000000008000F0F000000000C0
490 DATA  6,193F7F7F7F7F3F003FAFAFB3BFFFFF5F80C67DFFAAFFFE00C0FCFCE0E0E0C0F0
500 DATA  4,0103010204085OE171381C080000000000080C0E070200080C0E070381C0E0600
510 DATA  7,0000060D1B372F1E0E060000000000000000000080C0C000000000000000000000
520 DATA  4,000000000000007F7F0000000001000000000007E7E0404C4C404047E7E42A55A
530 DATA  7,000000000000000000000000000000000000000007A7A3A3A7A7A0000000000
540 DATA  1,0000000000000304041C201008040201000000000000C0202038040810204080
550 DATA  4,000000000000000303031F0F07030100000000000000000C0C0C0F8F0E0C08000
560 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●   SAIKORO  DATA   ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
570 DATA  2,36, 5,46, 7,26, 9,46,10,36,11,26,13,26,13,46,15,26,15,46
580 DATA 17,26,17,46,18,36,19,26,19,46,21,26,21,36,21,46,23,26,23,36,23,46
590 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●    M A P  DATA    ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
600 DATA FFFFFFFF,FFFFFFFF,C0200E0F,DEBD6EEF,C2B96E8F,FAB360BF,C2A77F8F
610 DATA DE8F40EF,D8F85E0F,DBFBDEFF,D91B1EFF,CD5B7E8F,ED5A7EBF,ED5AFE0F
620 DATA E15AFFEF,FC5A006F,FFDAFF6F,C018FF0F,FFFFFFFF,FFFFFFFF
```

《リスト2》ずきんちゃんものがたりのメイン・プログラム・リスト

```
100 GOTO 970
110 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  メ イ ン ・ ル ー チ ン  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
120 FOR P=0 TO PL:X=X(P):Y=Y(P):GOSUB 920:VDP(1)=226
130 LINE(85,27)-(170,111),0,BF:GOSUB 940:B=PEEK(&HC000+Y*32+X)-5
140 IF H(P,9)=1 THEN 260 ELSE PSET(184,32):PRINT#1,USING"PLAYER #";P+1
150 FOR I=0 TO 4:PRESET(184,56+I*8):PRINT#1,USING S$(I):H(P,I):NEXT
160 IF H(P,5)=1 THEN M=5:H(P,5)=0:GOSUB 890:GOTO 260 ELSE GOSUB 830
170 PSET(6,120):PRINT#1,USING"PLAYER # の ばんです。";P+1:PUTSPRITE 0,(120,61)
180 A=&HC000+Y*32+X:POKE A,PEEK(A)-5:PUTSPRITE 8,(120,45):ST=0:GOSUB 880
190 K=0:SX=22:SY=49:MM=5:GOSUB 870:ST=K+H(P,4):GOSUB 880:GOSUB 940
200 '--------------------------  プ レ イ ヤ ー う ご く  --------------------------
210 S=STICK(1):X1=X+(S=7)-(S=3):Y1=Y+(S=1)-(S=5)
220 IF(S MOD 2=0)THEN 210 ELSE B=PEEK(&HC000+Y1*32+X1):IF(B>1)*(B<4)THEN 210
230 ST=ST-1:GOSUB 880:X=X1:Y=Y1:GOSUB 830
240 I=0:IF((B-1) MOD 5=0) THEN 660 ELSE IF ST>0 THEN 210
250 C=RND(1)*6:W=1:E=H(P,4)-INT(RND(1)*2):ON C+1 GOTO 280,280,280,630,640
260 X(P)=X:Y(P)=Y:POKE&HC000+Y*32+X,B+5:NEXT:GOTO 120
270 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●   おおかみ との たたかい   ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
280 INTERVAL OFF:_STOPM:PLAY#2,"","","T150V13H16H16H16H16H16H16H16H16
290 GOSUB 940:M=6:GOSUB 900:M1=1:P1=0:P2=0:K=0:ST=-1:ES=E1(E)
300 GOSUB 920:VDP(1)=227:GOSUB 940:GOTO 480
310 X1=96:X2=128:GOSUB 550:GOSUB 560:FL=0:F1=0:F2=0:F3=0:F4=0:C=0
320 PUTSPRITE6,(0,217):PUTSPRITE16,(0,217):MH=H(P,1)-E3(E)+1:EH=E2(E)-H(P,2)+1
330 PRESET(96,128):PRINT#1,"PUSH [A]":IF MH<1 THEN MH=1
340                                   IF EH<1 THEN EH=1
350 SX=194:SY=138:K=RND(1)*(E4(E) +2):GOSUB 930:K2=K
360 SX= 22:SY=138:K=RND(1)*(H(P,3)+2):GOSUB 930:K1=K:IF STRIG(1)=0 THEN 350
370 IF K2<K1 THEN PLAY#2,"","","C16C8" ELSE PLAY#2,"","","B16B8"
380 PRESET(96,128):PRINT#1," <=  => "
390 C=C+1:S=STICK(1):IF((S>1)*(S<5))+((S>5)*(S<9))THEN FL=-1
400 IF(FL=0)*(C<ES+2)THEN 390
410 '--------------------------  は  ん  て  い  --------------------------
420 IF( S> 1)*(S< 5)THEN PUTSPRITE  4,(0,217):PUTSPRITE  6,(114,150):F1=-1
430 IF( S> 5)*(S< 9)THEN X1= 72:GOSUB 550:F2=-1
440 IF(K1<K2)*(C>ES)THEN PUTSPRITE 14,(0,217):PUTSPRITE 16,(112,150):F3=-1
450 IF(K1>K2)*(C>ES)THEN X2=152:GOSUB 560:F4=-1
460 IF((K1<K2)*(F2=0)*(F1+F3))+((K1=K2)*F1)THEN P2=P2+EH:COLOR=(0,7,0,0)
470 IF((K1>K2)*F1*(F4=0))                  THEN P1=P1+MH:COLOR=(0,7,7,0)
480 PRESET(42,120):PRINT#1,USING"POINT #        POINT #";P1;P2
490 COLOR=(0,0,0,0):FOR I=0 TO 120:NEXT:IF(P1<3)*(P2<3)THEN 310
500 R=0:GOSUB 950:ON INTERVAL=320 GOSUB 950:INTERVAL ON:GOSUB 920:GOSUB 940
510 COLOR SPRITE(13)=70:IF P1>2 THEN M=9:H(P,0)=H(P,0)+E5(E):GOTO 530 ELSE M=10
520 H(P,5)=1:X=H(P,6):Y=H(P,7):B=PEEK(&HC000+Y*32+X)
530 GOSUB 900:IF W=1 THEN 260 ELSE I=Q:IF P2>2 THEN 260
540 IF I=8 THEN H(P,8)=I:GOTO 810 ELSE 580
550 PUTSPRITE  0,(X1,145):PUTSPRITE  4,(X1,137)                      :RETURN
560 PUTSPRITE 12,(X2,145):PUTSPRITE 13,(X2,145):PUTSPRITE 14,(X2,137):RETURN
570 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●    ゴ   ー   ル    ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
580 GOSUB 920:GOSUB 940:PUTSPRITE 0,(96,140):M=19:GOSUB 900
590 PUTSPRITE 10,(212,140):PUTSPRITE 11,(212,140):M=20:GOSUB 900:PSET(48,128)
600 PRINT#1,USING"PLAYER # は、ゴールしました。";P+1:H(P,9)=1:GO=GO+1
610 GOSUB 910:GOSUB 920:PUTSPRITE 11,(0,217):B=-4:IF GO<=PL THEN 260 ELSE END
620 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●   イ   ベ   ン   ト   ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
630 M=7:H(P,0)=H(P,0)+20:GOSUB 900:GOTO 260
640 M=8:H(P,5)=1        :GOSUB 900:GOTO 260
650 '--------------------------    い        え    --------------------------
660 IF(X<>HX(I))+(Y<>HY(I))THEN I=I+1:GOTO 660
670 ON I GOTO 680,680,720,720,720,690,690,790,790
680 M=11:GOSUB 900:H(P,4)=I+2:GOTO 810
690 M=16:GOSUB 900:IF H(P,0)<I*80 THEN M=17:GOSUB 900:M=18:P2=0:GOTO 520
700 H(P,0)=H(P,0)-I*80:GOTO 810
710 '--------------------------    み        せ    --------------------------
720 A=USR1(0):PRESET(10,120):PRINT#1,"[0] やめる。":FOR J=1 TO 3
730 PSET(10,120+J*8):PRINT#1,USING"[#] "+S$(J)+S$(0);J:I-1;G(I-3,J):NEXT
740 PRESET(92,172):PRINT#1,"どれをかう? _":A$=INKEY$:A=VAL(A$):IF A$="" THEN 740
750 IF(A<0)+(A>3)THEN 740 ELSE PSET(148,172):PRINT#1,A:IF A=0 THEN 810
760 IF H(P,0)=>G(I-3,A) THEN H(P,0)=H(P,0)-G(I-3,A):H(P,A)=I-1:GOTO 810
770 FOR K=0 TO 240:NEXT:PSET(92,172):PRINT#1,"お金がたりません":GOTO 720
780 '--------------------------  お ば あ ちゃん  ち  --------------------------
790 IF H(P,8)=>I THEN M=15:GOSUB 900:GOTO 810 ELSE COLOR SPRITE(13)=6
800 FOR M=12 TO 14:GOSUB 900:NEXT:W=2:E=I-3:Q=I:GOTO 280
810 H(P,6)=HX(I):H(P,7)=HY(I):GOTO 260
820 '==========================  マ ッ プ  ひ ょ う じ  ==========================
830 FOR I=-2 TO 2:FOR J=-2 TO 2:A=PEEK(&HC000+(Y+J)*32+X+I)
840 IF A>9 THEN A=A-5:GOTO 840
850 COPY(A*16,0)-STEP(15,15),1 TO (I*16+120,J*16+62),0:NEXTJ,I:RETURN
860 '========================== さ い こ ろ  ひ ょ う じ ==========================
870 GOSUB 930:IF STRIG(1) THEN RETURN ELSE K=K+1+(K=MM)*(MM+1):GOTO 870
880 PSET(24,94):PRINT #1,USING"あと  #";ST:RETURN
890 '========================== い ろ い ろ  ひ ょ う じ ==========================
900 PSET(6,120):IF M=5 THEN PRINT#1,USING S$(M);P+1 ELSE PRINT #1,S$(M)
910 PSET(70,176):PRINT#1,"PUSH [A] BUTTON":IF(STRIG(1))THEN RETURN ELSE 910
920 FOR I=0 TO 19 STEP 2:PUTSPRITE I,(0,217):NEXT:RETURN
930 COPY(K*40,16)-STEP(40,40),1 TO (SX,SY),0:RETURN
940 LINE(3,115)-(252,184),0,BF:RETURN
950 PLAY#2,MU$(R),MU$(R+2),MU$(4):R=R+1+(R=1)*2:RETURN
960 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● し ょ し き  せ っ て い ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
970 _MUSIC(1,0,1,1):CLEAR 300,&HBFFF:MAXFILES=1:A=RND(-TIME):DIM S$(20)
980 SCREEN 5,2,0:COLOR 15,0,0:SET PAGE 0,0:CLS:OPEN"GRP:" AS #1:DEFINT A-Z
990 LINE(  2,26)-( 82,112),15,B:LINE(84,26)-(171,112),15,B:DEFUSR=&HC2F0
1000 LINE(173,26)-(253,112),15,B:LINE(2,114)-(253,185),15,B:DEFUSR1=&H156
1010 COPY"ZUKIN.GRP" TO (0,0),1:BLOAD"ZUKIN.MAP":A=USR(0):PLAY#2,"T150V13
1020 FOR I=2 TO 7:READ A,B,C:COLOR=(I,A,B,C):NEXT:FOR I=0 TO 9:READ A
1030 B=A-(I MOD 2=1)*64:COLOR SPRITE(I)=B:COLOR SPRITE(I+10)=B:NEXT:GO=0
1040 FOR I=0 TO 3:X(I)=2:Y(I)=17:H(I,6)=2:H(I,7)=17:H(I,8)=0:H(I,9)=0
1050 H(I,0)=50:FOR J=1 TO 4:H(I,J)=1:NEXT J,I:FOR I=0 TO 20:READ S$(I):NEXT
1060 FOR I=0 TO 6:READ E1(I),E2(I),E3(I),E4(I),E5(I):NEXT
1070 FOR I=0 TO 2:FOR J=1 TO 3:READ G(I,J):NEXT J,I:COLOR SPRITE(11)=6
1080 FOR I=0 TO 9:READ HX(I),HY(I):POKE&HC000+HY(I)*32+HX(I),1:NEXT
1090 FORI=0TO4:READ MU$(I):NEXT:GOSUB 950:ON INTERVAL=320 GOSUB 950:INTERVAL ON
1100 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●     タ  イ  ト  ル     ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1110 COLOR  6:PSET(100,40):PRINT#1,"ずきんちゃん":  PSET(104,56):PRINT#1,"ものがたり"
1120 COLOR 15:PSET(100,96):PRINT#1,"なんにん? _":PRESET(140,96):A=USR1(0)
1130 PL=VAL(INKEY$):IF(PL<1)+(PL>4)THEN 1130
1140 PRINT#1,PL:POKE&HC222,PL*5:PL=PL-1:GOTO 120
1150 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●      デ   ー   タ      ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1160 DATA 1,5,1, 1,5,1, 7,7,7, 1,0,7, 6,5,2, 6,1,0 ,5,6, 5,6, 4,7, 4,7, 1,4
1170 DATA ######0円,LV# トンカチ,LV# ずきん,LV# パワー,LV# くつ
1180 DATA PLAYER # は、1かい やすみです。,おおかみが、あらわれた!!!,お金がおちていた。ずきんちゃんはポッケにしまった。
1190 DATA ずきんちゃんは、いしにつまずいた。1かい やすみ。,ずきんちゃんは、おおかみに かった。
1200 DATA ずきんちゃんは、おおかみに まけてしまった。,この くつ をやろう。,ずきん かい?,あっ、おばあちゃんだ
1210 DATA "と、おもったら・・・  ",おおかみは、もう、いなかった。,つうこうりょうを、もらうぜ!!
1220 DATA "なに? はらえないだと!!!  ","おととい きやがれ!!!!     ",いえの中をみわたすと、,おばあちゃんがいました。
1230 DATA 25,1,1,1,100, 23,2,1,1,120, 20,2,1,2,180, 18,2,2,3,250, 15,3,3,4,300
1240 DATA 14,1,2,3,999, 12,4,3,4,0  ,200,300,240, 400,396,500, 600,700,800
1250 DATA 10,10, 9,5, 21,5, 7,15, 2,3, 13,12, 21,7, 19,15, 11,2, 27,11
1260 DATA T90@4804V13L4 EFG>C E.D8F8E8D8E8,FEG8F8E8D8
1270 DATA T90V8@6L8 O4C4<G4>C<B-AB-> C4<G4>C<B-AG>
1280 DATA D4<A4>DC<B->C C4<G4>C16.C32<B-AG>
1290 DATA T90V8@A15 B!8SH8B!8HS8B!8HS8B!8HS8 B!8SH8B!8SH8B!8SH8B!8SH8
```


★猫にこんばんわ。寝る子は起きる。逃がした魚はおよいでる。犬も歩けば猫も歩く。話のコシをもむ。くさっても食う。©YMO(なつかしい)。(愛知県瀬戸市・**はやせ**)……【影：ジョーズがボウズに上手にびょうぶの柄をかいた。編：ハテナ??】



MSX2/MSX2+(要FM PAC)用

キミも猿ならボクも猿。なんのこっちゃ

壱岐(いき)の猿岩(さるいわ)

ーぼくのおみやげかえしてー

松浪 明彦

MSX2

●ストーリー●

僕は修学旅行で長崎県の壱岐へ行きました(一応シャレじゃ)。猿岩という猿にそっくりな岩を見学したとき，彼女のおみやげに猿岩人形を買いました。

修学旅行も終わり，新大阪駅で解散した後，僕は猿を見に動物園へ寄りました。そのとき，僕はおみやげの猿岩人形と，うにまんじゅうを猿のオリの中へ落としてしまったのです。

困っていると，中から猿の親分がやってきて「6回人形を見つけたら返してやろう」と言いました。

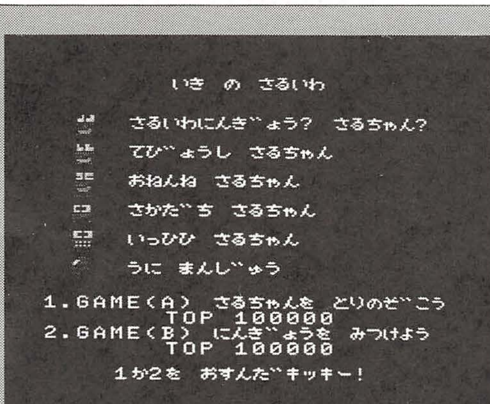
この話はフィクションであり，修学旅行の帰りに動物園へ寄る人は多分いない。

●遊びましょ！●

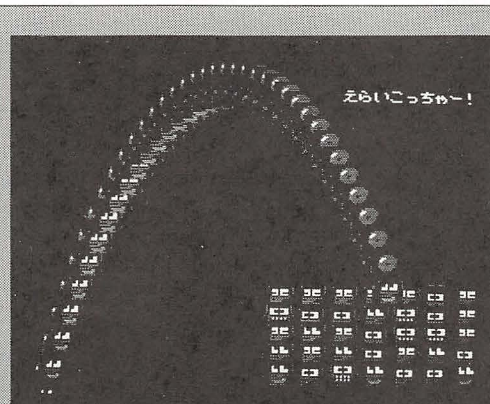
操作はカーソル・キーでワクを動かし，スペース・キーで物を取ります。ゲームAは猿ちゃんを全部取って，人形だけを残すゲームです。動いている猿ちゃんにワクを合わせて取ればOK！動いていないのを取るとOUT！

ゲームBは猿ちゃんの中から人形をみつけだすゲームです。これだと思う物にワクを合わせて取ればOK！まちがってたら，当然OUT！コツをつかみましょう。

ときどき現れる，うにまんじゅうを取ると500点。うまく使えばクリアしやすいかも。人形は全然動かないやつです。猿ちゃんは各面ごとに動く順番を決めていますので，かたよることはありません。ボーナス・ゲームは，うにまんじゅうの方向にカーソル・キーを押せばOK！全部取ると…。



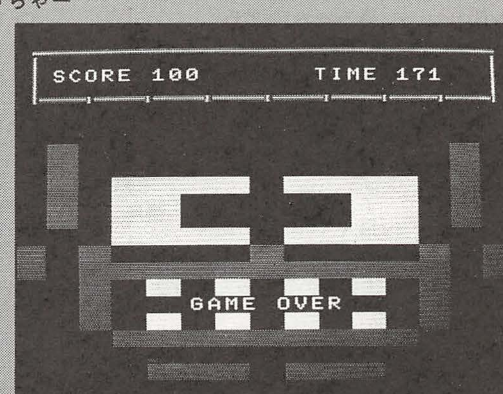
▲《写真1》タイトル画面。オールスター登場！しかしローカルなゲーム



▲《写真2》うにまんじゅうを持って逃げるサルのデモ。えらいこっちゃー



▲《写真3》ゲームAの画面。マス目の中で1匹だけ動いたサルをバシバシしていこう。しかしタイミングが遅いと…



▲《写真4》一発でゲーム・オーバー。いっひひサルちゃんのエジキに

★私も前のページの意見に酸性だ。(北海道札幌市・**北田顕啓16才**)……【**影**：つぐ美ちゃん，私のホッペに中性！**つぐ美**：なんということを言うんでアルカリ性。**影**：つぐ美ちゃん，それはちょっとダジャレになってないで水性ボールペン！】

●プログラムはいと長し●

他にもオープニング・デモあり，エンディングあり，かくしコマンドあり，ゲーム・オーバーはでかい！というわけで，大変長くなってしまいました。こっ皇帝，おっ御許しを…ギャー!!非常に反省しております。改造するときは変数に注意してくださいね！

《第1表》変 数 表

変数	内容
SC	点
O	残り時間
R	ラウンド数
M, N	猿ちゃんの速さ
S	STICK
C	描くキャラの番号
T	STRIG
(X, Y)	ワクの座標
A	取った物の数
B	ラウンド開始時の猿ちゃん
(Q, W)	描くキャラの座標
D$	ちょっとまつキッキー！
(Z(F), V(F))	F番目の猿ちゃんの座標
HS(n)	ハイスコア
M$(n)	音楽データ etc.

㊟Z(n)はボーナス・ゲームでは，描くキャラの番号に使っています。(m と n は整数)

●最後に●

悲しいことに僕には彼女がいません。OFした方はOFコーナーまで御連絡を。東本和美様，お元気ですか？年賀状どうもっ!!

★ ★

CHECKER FLAG

Dr.D：ほう，影君が主人公のゲームじゃな。こうして見ると影君もけっこうハンサムじゃのう。
影：うっきい，誰が猿ですか!!
Dr.D：ほりほりバナナあげるから気をしずめて。バナナは高いんだよ～。
影：バナナが高いっていつの時代ですか！でももらう。パクパク。
Dr.D：ああ影君，皮はむくんだよ。——なんて影まわししてる場合ではない。話戻して，もし，これが猿を使っていないゲームであったら，はたしてこんなにおもしろいであろうか？
編：これがDr.がいつも言っているキャラクターの重要性ですね。ただのゲームも影さんというキャラ一つでおもしろくなると言う…もとい猿でした。

壱岐の猿岩のプログラム・リスト

```
10 '♥♥ いき の さるいわ の プログラム ♥♥♥♥♥♥♥♥ 1989/12/31 PM 10:35
20 '●●● しょきせってい ●●●
30 CALL MUSIC(1,0,1,1,1)
40 COLOR 15,1,1:SCREEN 5:DEFINT A-Z
50 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
60 DIM P(8,6),U(8,6),Z(48),V(48),HS(2),M$(33)
70 D$="ちょっと まつキッキー!":HS(1)=1000:HS(2)=1000
80 PSET( 80,80):PRINT #1,D$
90 RESTORE 1570:I=RND(-TIME):SET PAGE 0,1:CLS
100 PLAY #3,"T45V15@55O1 C1E1G1B1>D1"
110 '●●● キャラクター を かく ●●●
120 FOR H=0 TO  1:FOR J=0 TO 15:READ A$,B$,C$:A$=A$+B$+C$
130 FOR I=0 TO 47:K=VAL(MID$(A$,I+1,1))
140 PSET(I+H*48,J),K:NEXT I,J,H
150 '●●● パレット と おんがく の せってい ●●●
160 FOR H=2 TO  9:READ I,J,K:COLOR=(H,I,J,K):NEXT H
170 FOR I=1 TO 33:READ M$(I):NEXT I
180 '●●● いっぴひ さるちゃん を かく ●●●
190 FOR I=1 TO 15:FOR J=65 TO 79:L=POINT(J,I)
200 H=J*16-1040:K=I*10+40
210 LINE(H,K)-(H+15,K+9),L,BF:NEXT J,I
220 '●●● タイトル がめん ●●●
230 R= 1:SC=0:SET PAGE 0,0
240 Q=40:K=10:CLS:RESTORE 2310
250 PSET( 90,20):PRINT #1,"いき の さるいわ"
260 FOR L=0 TO 5:W=L*17+38:READ A$:C=L:GOSUB 1440
270 PSET(70,W+5):PRINT #1,A$
280 GOSUB 1450:GOSUB 1530:NEXT L
290 FOR I=1 TO 2:READ A$ :H=I*18+130
300 PSET(30,  H):PRINT #1,A$
310 PSET(88,H+9):PRINT #1,"TOP"STR$(HS(I))"00"
320 NEXT I:I= 64:J=190:L=1
330 PSET( I,  J):PRINT #1,"1か2を おすんだ キッキー!"
340 A$=INKEY$:IF A$<>CHR$(27) OR L=0 THEN 370
350 L=0:GOSUB 1540:K=10:GOSUB 1530
360 PSET(I,J):PRINT #1,"INPUT ROUND(1-6)"
370 IF A$<>"" THEN ON L+1 GOTO 380,390 ELSE 340
380 R=VAL(A$):IF R<1 OR R>6 THEN 340 ELSE 240
390 G=VAL(A$):IF G<1 OR G>2 THEN 340
400 M=G*9:N=M+G^2:CLS:L=G+2:GOSUB 1450
410 '●●● オープニング デモ ●●●
420 FOR W=140 TO 188 STEP 12:FOR Q=120 TO 220 STEP 16
430 C=RND(1)*4+1:GOSUB 1440 :NEXT Q,W:I=-21:J=210
440 GOSUB 1460:L=10:GOSUB 1470
450 FOR Q=0 TO 175 STEP 5:I=I+1:J=J+I:W=J
460 C=5:GOSUB 1440:W=J+16:C=0:GOSUB 1440:NEXT Q
470 PSET(160, 20):PRINT #1,"えらいこっちゃー!"
480 K=20:GOSUB 1530
490 '●●● ゲーム スタート ●●●
500 CLS:GOSUB 1460
510 PSET(70,80):PRINT #1,"ROUND"R"START!"
520 L=14:GOSUB 1470:CLS
530 '●●● え を かく ●●●
540 FOR J=0 TO R+1:I=J*28+3:FOR H=1 TO 4:GOSUB 1480
550 LINE(14,I+H)-(240,I+H),K:NEXT H,J:L=28*R+34
560 FOR J=0 TO 8:I=J*28+13:FOR H=1 TO 4:GOSUB 1480
570 LINE(I+H,8)-(I+H, L),K:NEXT H,J
580 LINE( 20,8)-(230,31),1,BF
590 PSET(26,16):PRINT #1,D$
600 '●●● じゅんばん を きめる ●●●
610 FOR I=1 TO R:FOR J=1 TO 8:GOSUB 1520:C=0:GOSUB 1440
620 P(J,I)=1:U(J,I)=0:NEXT J,I:FOR I=1 TO R*8
630 GOSUB 1510
640 IF U(H,K)=1 THEN 630 ELSE U(H,K)=1:Z(I)=H:V(I)=K
650 NEXT I:GOSUB 1510:P(H,K)=0
660 H=26:K=16:GOSUB 1550:A=0:D=0
670 E= M:F= 1:B=R*8-1:X=1:Y=1:O=200*R^G
680 '●●● わく を うごかす ●●●
690 S=STICK(0):T=STRIG(0):L=1:GOSUB 1490
700 X=X+(S=7 AND X>1)-(S=3 AND X<8)
710 Y=Y+(S=1 AND Y>1)-(S=5 AND Y<R):L=2:GOSUB 1490
720 '●●● さるちゃん を うごかす ●●●
730 IF D>0 THEN GOTO 780
740 J=Z(F):I=V(F):GOSUB 1520
750 F=F+1:IF F>R*8 THEN F=1
760 IF P(J,I)<>1 THEN 820
770 C=RND(1)*5+1:L=C:GOSUB 1440:GOSUB 1450
780 D=D+1:IF D<E THEN 820
790 IF E=N THEN D=0:E=M:GOTO 820
800 E=N:IF P(J,I)=1 THEN C=0:GOSUB 1440
810 '●●● なにか を とる ●●●
820 L=P(X,Y):IF T=0 OR L=2 THEN 930
830 IF G=2 AND L=0 THEN 960
840 IF X<>J OR Y<>I THEN 870
850 IF C=5 THEN SC=SC+5:GOTO 890
860 IF G=1 AND C>0 THEN SC=SC+1:GOTO 890
870 A$="{BAGFEDC}8<":PLAY #3,"V15T255O8@21"
880 FOR I=1 TO 7:PLAY #3,A$:NEXT I:GOTO 1250
890 P(X,Y)=2:GOSUB 1490:GOSUB 1540
900 LINE(H+1,K+1)-(H+22,K+22),1,BF
910 H= 26:K=16:GOSUB 1550
920 A=A+1:IF A=B THEN 960
930 O=O-1:IF O<0 THEN 870
940 PSET(150,16):PRINT #1,"TIME"STR$(O)" ":GOTO 690
950 '●●● ラウンド クリア ●●●
```


★友人N君は「いつまでもネチネチしやがって！その腐った根性たたき直してやる！」と納豆に言っている。(長野県伊那市・ファム 15才)……【影：根性たたき直したら甘くなって，甘納豆になっちゃうゾ。編：うーん，それはいえるナッと。】

```
960 PSET(74,80):PRINT #1,"ROUND"R"CLEAR!"
970 GOSUB 1460:L=18:GOSUB 1470
980 IF G=2 THEN O=O/10
990 PSET(66,96):PRINT #1,"TIME BONUS"STR$(O)"00"
1000 SC=SC+O:H=26:K=16:GOSUB 1550:K=25:GOSUB 1530
1010 R=R+1:IF R>6 THEN 1320
1020 IF R=4 OR R=6 THEN 1040 ELSE 500
1030 '●●● ボ-ナス ゲ-ム ●●●
1040 A=0:E=0:Z(4)=4:Z(5)=5:CLS:PAINT(0,0),R*3/2-1
1050 PSET(66,50):PRINT #1,"   BONUS GAME   "
1060 I=3:Y=3:L=22:GOSUB 1470:GOTO 1180
1070 L=RND(1)*4:IF L>0 THEN SWAP Z(4),Z(5)
1080 FOR J=4 TO 5:GOSUB 1520:C=Z(J):GOSUB 1440
1090 NEXT J:L=5:GOSUB 1450:D=0:X=0
1100 S=STICK(0):IF X>0 THEN 1130
1110 IF S=3 THEN X=5:GOTO 1140
1120 IF S=7 THEN X=4:GOTO 1140
1130 D=D+1:IF D>25 THEN 1170 ELSE 1100
1140 L=2:GOSUB 1490:IF Z(X)=4 THEN 1160
1150 GOSUB 1540:A=A+1:GOTO 1100
1160 L=4:GOSUB 1450:K=10:GOSUB 1530
1170 E=E+1:IF E>19 THEN I=A*5:SC=SC+I:GOTO 1200
1180 LINE(102,92)-(154,116),1,BF
1190 K=8:GOSUB 1530:GOTO 1070
1200 PSET(40,160):PRINT #1,"BONUS  500 *"A"="STR$(I)"00"
1210 IF A<20 THEN 1230 ELSE SC=SC+500
1220 PSET(40,170):PRINT #1,"PERFECT BONUS   = 50000"
1230 H=40:K=180:GOSUB 1550:GOSUB 1460:L=22:GOSUB 1470:GOTO 480
1240 '●●● ゲ-ム オ-バ- ●●●
1250 COPY( 0, 36)-(240,210),1 TO (7,36),0
1260 PSET( 92,151):PRINT #1,"GAME OVER"
1270 L=4:FOR I=1 TO 3:GOSUB 1450:NEXT I
1280 PLAY#3,"C+16RC16R<B16RA+16RA16RG+16RF+8RFRE2RD+1
1290 IF SC>HS(G) THEN HS(G)=SC
1300 K=40:GOSUB 1530:GOTO 230
1310 '●●● エンディング ●●●
1320 CLS:C=1:DEFSNG J:RESTORE 2350:READ A$,B$,C$
1330 FOR I=0 TO 350 STEP 10:J=I*3.14/180
1340 Q=COS(J)*115+120:W=SIN(J)*95+96
1350 GOSUB 1440:NEXT I:DEFINT J:W=100
1360 PSET( 40, 70):PRINT #1,A$
1370 FOR I=0 TO 1:Q=I*80+80:C=I*5:GOSUB 1440:NEXT I
1380 GOSUB 1460:L=26:GOSUB 1470:L=30:GOSUB 1470
1390 PSET(110,140):PRINT #1,B$
1400 K=50:GOSUB 1530:R=1:CLS
1410 PSET( 90, 80):PRINT #1,C$
1420 K=20:GOSUB 1530:CLS:GOTO 420
1430 '●●● サブ ルーチン ●●●
1440 COPY(C*16,0)-(C*16+15,15),1 TO (Q,W),0:RETURN
1450 PLAY #3,"V15"+M$(L):RETURN
1460 L=6:GOSUB 1470:RETURN
1470 PLAY #3,M$(L),M$(L+1),M$(L+2),M$(L+3):RETURN
1480 K=VAL(MID$("4345",H,1)):RETURN
1490 H=X*28-10:K=Y*28+8
1500 LINE(H,K)-(H+23,K+23),L,B:RETURN
1510 H=RND(1)*8+1:K=RND(1)*R+1:RETURN
1520 Q=J*28-6:W=I*28+12:RETURN
1530 FOR H=0 TO K*200:NEXT H:RETURN
1540 PLAY#3,"T255V15@23O8C64D64E64R8G64A64B64":RETURN
1550 PSET(H,K):PRINT #1,"SCORE"STR$(SC)"00   ":RETURN
1560 '●●● キャラクター の データ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● がんばってね!
1570 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1580 DATA 0000088888888800,0000088888888800,0000088888888800
1590 DATA 0009888888888889,0009888888888889,0009888888888889
1600 DATA 0008800080000889,0008800080000889,0008800080000889
1610 DATA 0008000700077089,0008070007700089,0008077707777089
1620 DATA 9900000700077089,0000070007700089,0000077707777089
1630 DATA 9900077707777089,0000077707777089,0000000707000089
1640 DATA 0880077707777080,0880077707777080,0000077707777080
1650 '
1660 DATA 0080900090000900,9880900090000900,0000900090000900
1670 DATA 0000999999999900,0000999999999900,0000999999999900
1680 DATA 0000000099900000,9880000099900000,0000909999900000
1690 DATA 0000999999008000,0880999999008000,0000999999008000
1700 DATA 0800000000668889,0000000000668800,0008000000668880
1710 DATA 0808866666668089,0000866666668800,0098866666668889
1720 DATA 0808886666688800,0000886666688808,0000886666688800
1730 DATA 0080999909999000,0000999909999080,0000999909999088
1740 '———♣♥♠♦♣♥♠♦♣♥♠♦—♣♥♠♦♣♥♠♦♣♥♠♦—♣♥♠♦♣♥♠♦♣♥♠♦—
1750 DATA 0008999909999800,0000000000000000,0000000000000000
1760 DATA 0008888888888800,0000888888888000,0000000000000000
1770 DATA 0008000000000800,0098888888888890,0000009999900000
1780 DATA 0000888888888000,0098800080008890,0000999999990000
1790 DATA 0098888888888890,0098777707777890,0000977999999000
1800 DATA 0088000800008890,0098770000077890,0009779999999000
1810 DATA 0080777077770890,0098770000077890,0009799999999000
1820 DATA 0000700000770890,0008777707777800,0009999889998000
1830 '
1840 DATA 0000700000770890,0909000090000909,0009999899998000
1850 DATA 0000777077770800,0909999999999909,0009999999998000
1860 DATA 0009000900009000,0809070707070908,0008999999988000
1870 DATA 0009999999999000,0809000000000908,0008899999880000
1880 DATA 0009000999000000,0009070707070900,0000889888880000
1890 DATA 0009999990888000,0000999999999000,0000088888000000
1900 DATA 0000880000088000,0000088888880000,0000000000000000
1910 DATA 0009900000099000,0000099909990000,0000000000000000
1920 '●●● カラーコード の データ ●●●
1930 DATA 6,2,6, 2,2,7, 1,1,4, 0,0,3
1940 DATA 3,3,4, 6,5,5, 3,1,1, 4,2,2
1950 '●●● おんがく の データ ●●●●●●●●●●●●●●●● ほんとにながくてスイマセン! ●●●
1960 '●●● こうかおん ●●●
1970 DATA T150O3@30 F8.AA16A16 ,T150O6@59 {GGG}{CCC}
1980 DATA T255O5@23 A{AB>CD}8 ,T255O6@50 F8R2E16RD+16RD16R
1990 DATA T255O5@51 D8B8.
2000 DATA V12@6 ,V12@6 ,V12@33 ,V12
2010 '●●● オープニング ●●●
2020 DATA T150O4 R1R2R8A8 >D8E8F.E.D2
2030 DATA T150O4 R1R2R8F8B8 >C8D.C.<B2
2040 DATA T150O3 {AA>D<AR8FG+A}1 {AA>D<AR8FG+A}1 {>D<A>DC}2<G8>C8<B2
2050 DATA T150 BH8H8S8H8HB8HS8HS8HBM8 BH8H8S8H8HB8HS8HS8HBM8 C8BS8S8C8BS8S8CH2
2060 '●●● ラウンド スタート ●●●
2070 DATA T150O5 D8.D16 {R8<AR8>FFGE.E.}1 EE8D8C8D1
2080 DATA T150O4 A8.A16 {R8ER8AA>C<B.B.}1 BB8A8G8A1
2090 DATA T150O3 A8.{AAFA} A+16A+8.A+16{A+F+A+B} >C8.C16{C<A>CD} E8.E16{ECEG+}A1
2100 DATA T150 C8.C8.C8.R16M16M16 B16B16B16B16 C8.C8.C8.R16B8B8B8HC1
2110 '●●● ラウンド クリア ●●●
2120 DATA T170O5 A+FA+16R8AFA16R8 G+EG+16R8 G8.G16R8A16B16R8>C8
2130 DATA T170O5 R1R1R16E8.E16R8 F+16G16R8G+8
2140 DATA T170O4 CCC16R8EEE16R8FFF16R8 G8.G16R8A16B16R8>C16
2150 DATA T248 H4S8H4S8S8S8H4S8H4S8S8S8 H4S8H4S8S8S8 M8M8M8M8 B8B8B8HC2
2160 '●●● ボーナス ステージ ●●●
2170 DATA T170O5 AA8FBB8AA8GGG+8A1 R8G8G+8A8R<A8
2180 DATA T170O5 R1R1EE8DD8D+8E8 R8D8D+8E8R<E8
2190 DATA T170O3 {AAAAAB>CD}1 {EEEEEFF+G+}1 A1R8G8G+8A8
2200 DATA T170 BH8H8SH8H8 HB8H8SH8H8 HB8H8SH8H8 HB8H8HS8CH4 H8SH8H8HB8H8HS8H8B8
CH8CH8CH4.B8
2210 '●●● エンディング ●●●
2220 DATA T220V13O5 E1D8R8D8DG.C1 C8R8C8<BG.A1G> CDEF.E.D2.
2230 DATA T220V11O5 {C<G>C<G>C<G>CE}1 G1<{AEAEAEA>C}1 E1<{FCFCFCFC}1 {FCFCGDAE}1
 {BGAG+}2 F8G+8G2BG<G
2240 DATA T220O4 CGCG8CC8GCG <A>E<A>E8<AA8>E<A>E <F>C<F>C8<FF8>C<F>C <G>D<G>D8<G
G8>D<G>D
2250 DATA T220 H4SH4H4SH4H4SH4H4SH4 H4SH4H4SH4H4SH4H4SH4 H4SH4H4SH4H4SH4H4SH4 H4
SH4H4SH4H4CM4CB4CS4
2260 DATA E1D8R8D8DG.C1 C8R8C8DE.<A1 >FED<B>C2C.C8
2270 DATA O5{C<G>C<G>C<G>CE}1 G1<{AEAEAEA>C}1 E1<{FCFCFCFC}1 {CFCFCFCF}1 E2E.E8
2280 DATA CGCG8CC8GCG <A>E<A>E8<AA8>E<A>E <F>C<F>C8CC8C<F>CC2C.C8
2290 DATA CH4S4H4SH4H4SH4H4SH4 H4SH4H4SH4H4SH4H4SH4 H4SH4H4SH4H4SH4H4SH4 CH2V15M
8R16M16B8R16CH8
2300 '●●● もじ の データ ●●●
2310 DATA さるいわにんぎょう? さるちゃん? ,てびょうし さるちゃん ,おねんね さるちゃん
2320 DATA さかだち さるちゃん         ,いっぴひ さるちゃん    ,うに まんじゅう
2330 DATA 1.GAME(A) さるちゃんを とりのぞこう
2340 DATA 2.GAME(B) にんぎょうを みつけよう
2350 DATA よくやった! おみやげ を かえしてやろう ,おしまい ,ONCE MORE
2360 '♥♥♥ こんなにながいものを うちこんでくださって どうもありがとうございました! ♥ BY AKIHIKO.M ♥♥♥
```

★ボクのクラスには影さんのことをプリティーボーイと呼んでいる人がいる。(住所不明・山川　茂15才)……【影：ダニーボーイと呼んでほしいな。Dr.D：影くん，ファミリービジネスを見てきたな。まったくすぐ影響されるんだから…このおちゃらけ男は。】



MSX2+用

24時間働けますかのゲーム

がんばれビジネスマン!!

大藤　将人

ストーリー

わたしは，「○山商事」で日夜リゲインを飲んでがんばっているビジネスマンだ。

ある日，業界のパイオニア「×沢商事」が業界の会社をすべてつぶそうとしているといううわさを耳にした社長は，わたしに特別任務を与えたのである。

遊びかた

プログラムを打ちこんだらRUNしてください。タイトル画面でスペース・キー(トリガA)を押すとゲームがはじまります。

このゲームは3面まであり，1周するとリバース・モードになります（カーソル・キーやジョイスティックで動かす方向が逆になる)。

ACTごとの説明

★ACT・1★…があなたです。上から，書類・リゲイン・爆弾が落ちてきます。書類を10枚集めればクリア。爆弾を取るとLIFEが減り，0になると1人死にます。リゲインを取るとLIFEは増えますが，物が落ちてくるスピードが変わります。取りすぎると裏目にでてしまいます。

★ACT・2★…があなたです。ドクロが右からでてくるので，スペース・キー（トリガA）でジャンプして，やっつけてください。同じくLIFEが0になると1人死にます（当たり判定が甘くてごめんなさい!!)。90秒たつと90m進んだことになってクリアです。また，画面全体がスクロールしますが，バグではありません(SETSCROLL文を使っているため)。

★ACT・3★…があなたです。ビルから発射される弾をよけながら，ジャンプ台を使って屋上(より上)にあがってください。反対からリゲインが飛んできます。ジャンプのしかたですが，ジャンプ台がになったとき，スペース・キー（トリガA）を押しつづけるとパワーが増えていくので，「ここだ!!」と思ったときに手をはなしてください。また，ジャンプしたばかりのときにもう一度スペース・キー(トリガA）を押すと急降下できます。

プログラム

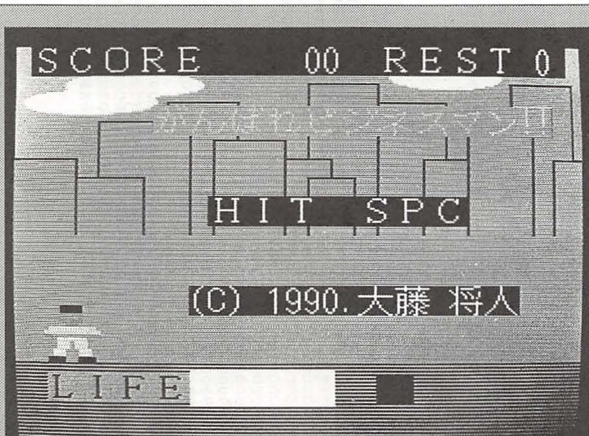
ムダがあると思います。何行にまで圧縮できたかの記録をOFに送ってみるのも一興(いっきょう)かと思います。BGMをつけたのは，このゲームがはじめてです。半音ずつあがっていくのは，CALLTRANSPOSE文を使っているためです。自分では凝(こ)ったつもりです。

最後に

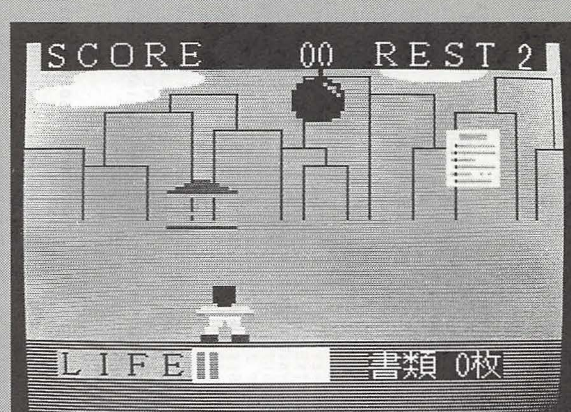
今までの作品の最高けっ作です。今度は載ったと思います（投稿歴1年・5本全部没)。

3月号122ページのOFの北野さん，じつは私も12才なんです('90年2月現在小学6年)。

音階をもとに戻すときは，CALLTRANSPOSE (0) ⏎としてください。



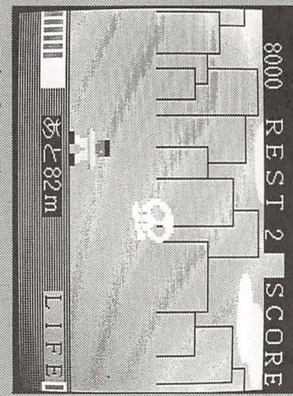
◀《写真1》タイトルと共に現れるビジネスマン。BGMは当然アレ



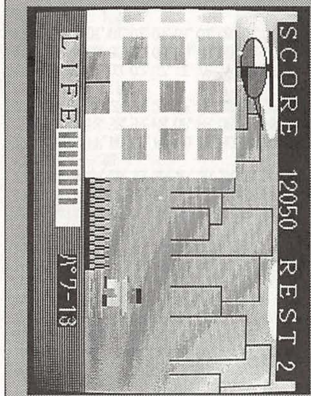
◀《写真2》ACT1。落ちてくる爆弾をよけながら書類を受け取れ！リゲイン飲めばLIFEが回復

★昭和64年の切手シートやお金を集めて値段があがるのを待っているのは僕だけではないはずだ。ね，影さん!!（神奈川県横浜市・パトリシア熊吾郎13才）……【影：スジ金(がね)なら集めてるゾ。編：スジ金？ちょっとやばいんじゃないの？影：ギザ十(じゅう)だよ。】

がんばれビジネスマン!!のプログラム・リスト



▲《写真３》この横スクロールを見よ。ACT2は敵のドクロ型ロボットをジャンプで破壊するのだ



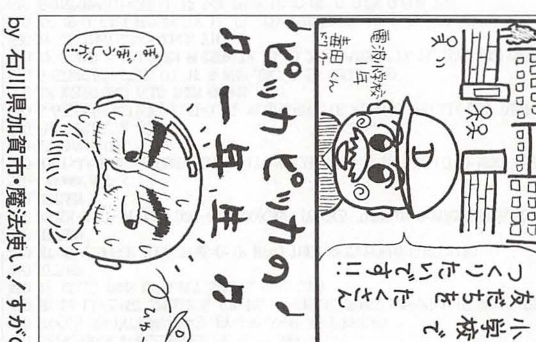
▼《写真４》最終指令ACT３。スペース・キーでパワーをためてビルの上のへりにジャンピングニーを決めるのだ。エンディングもあるぞ

```
10 '***** INITIALIZE
20 SCREEN 5,3:CALLMUSIC:CALLTRANSPOSE(-100):CALLBGM(1):CALLKANJI:DEFINTA-Z:COLOR 15,4,0:CLS:R=RND(-TIME):PLAY #2,"V15T12
0L8@4","V15T120L8@2","","V15T120":LOCATE 3,3:PRINT "JUST A MOMENT.....":RV=0
30 DIM JK$(3),JJ$(3),X1(3),Y1(3),AC$(3),MS$(3),JP(15),JP#(15),B1$(28),B2$(28),B3$(28),D(9)
40 JK$(1)="書類":JK$(2)="あと":JK$(3)="ﾊﾟﾜｰ":JJ$(1)="枚":JJ$(2)="m":JJ$(3)="":D(3)=10:D(4)=-10:D(7)=-10:D(8)=10
50 ON INTERVAL=60 GOSUB 1330
60 FOR I=0 TO 11:B$="":FOR J=0 TO 31:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT J:SPRITE$(I)=B$:B$="":FOR J=0 TO 15:READ A$:B
$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT J:COLORSPRITE$(I)=B$:NEXT I
70 FOR I=1 TO 3:READ AC$(I),MS$(I):NEXT I:FOR I=1 TO 15:READ JP(I):NEXT I:FOR I=1 TO 28:READ B1$(I):NEXT I:FOR I=1 TO 28
:READ B2$(I):NEXT I:FOR I=1 TO 28:READ B3$(I):NEXT I
80 CLS:GOSUB 1360
90 SC=0:RO=1:LI=2:RE=2
100 '***** PRINTING OF "ACT"
110 TP=-100:CALLTRANSPOSE(-100):SETPAGE0,1:CLS:SETPAGE1,1:COLOR 15,0,0:CALLPALETTE(15,0,0,0):CLS:LOCATE 9,2:PRINT AC$(RO
):LOCATE 0,5:PRINT MS$(RO);
120 FOR I=1 TO 7:CALLPALETTE(15,I,I,I):FOR J=0 TO 40:NEXT J,I:CALLPALETTE(15,7,7,7)
130 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN SETPAGE0,0:COLOR 15,4,0:CLS ELSE 130
140 GOSUB 830
150 BG=1:LOCATE 1,0:PRINT USING"ＳＣＯＲＥ ####0  ＲＥＳＴ";SC;:PRINT RE;:PUT SPRITE RO-1,(X,Y)
160 ON RO GOTO 180,320,520
170 '***** ACT-1
180 FOR I=1 TO 3:Y1(I)=0:NEXT I:MT=0:GOSUB 1060:SP=2
190 INTERVAL ON
200 PUT SPRITE 0,(X,Y):S=INT(RND(1)*10)+1:IF S<4 THEN 280
210 S=STICK(0)+STICK(1):X1=X:X1=X1+D(S+RV):IF X1>=10 AND X1<=213 THEN X=X1
220 GOSUB 290
230 IF Y1(1) THEN RX=X1(1):RY=Y1(1):GOSUB 1010:IF RC=1 THEN Y1(1)=0:SP=SP+1
240 IF Y1(2) THEN CX=X1(2):CY=Y1(2):CS=30:GOSUB 1030:IF C=1 THEN Y1(2)=0:MT=MT+1:PUTSPRITE4,(0,217):GOSUB 1060
250 IF Y1(3) THEN CX=X1(3):CY=Y1(3):CS=0:GOSUB 1030:IF C THEN Y1(3)=0:PUTSPRITE5,(0,217):GOSUB 1080
260 IF MT>9 THEN 1150
270 GOTO 200
280 IF Y1(S)<>0 THEN 270 ELSE X1(S)=INT(RND(1)*204)+10:Y1(S)=1:GOTO 270
290 FOR I=1 TO 3:IF Y1(I)=0 THEN NEXT:RETURN
300 Y1(I)=Y1(I)+(SP*6MOD32):PUT SPRITE I+2,(X1(I),Y1(I)):IF Y1(I)>137 THEN PUT SPRITE I+2,(0,217):Y1(I)=0:NEXT:RETURN EL
SE NEXT:RETURN
310 '***** ACT-2
320 X=112:Y=137:DX=0:MT=90:JU=1:JJ=0:W=0:GOSUB 1060:TIME=0
330 INTERVAL ON
340 X=X+(X>10)*2:PUT SPRITE 1,(X,Y):S=INT(RND(1)*10)+1:IF S<2 AND DX=0 THEN GOSUB 430
350 S=STICK(0)+STICK(1):X1=X:X1=X1+D(S+RV):IF X1>=10 AND X1<=213 THEN X=X1
360 S=STRIG(0)+STRIG(1):IF S AND JJ=0 THEN JJ=1
370 IF JJ THEN Y=Y+JP(JJ):JJ=JJ+1:IF JJ>15 THEN JJ=0
380 IF DX THEN GOSUB 440
390 IF JJ<>0 AND DX<>0 THEN GOSUB 490
400 CX=DX:CY=DY:CS=0:GOSUB 1030:IF C THEN DX=0:PUTSPRITE 6,(0,217):GOSUB 1080
410 IF TIME>=60 THEN GOSUB 470
420 SETSCROLLW:W=W+2:W=WMOD256:GOTO 340
430 DX=223:SS=INT(RND(1)*2):DY=130+SS*8:JU=1:RETURN
440 DX=DX-LI*2:PUT SPRITE 6,(DX,DY):DY=DY+JP(JU*SS):JU=JU+1:IF JU>15 THEN JU=1
450 IF DX<10 THEN DX=0:PUT SPRITE 6,(0,217)
460 RETURN
470 MT=MT-1:GOSUB 1060:TIME=0:IF MT=0 THEN SETSCROLL0:GOTO 1150
480 RETURN
490 XX=DX-X:YY=DY-Y:IF(XX>-32)*(XX<26)*(YY<32) THEN DX=0:PUTSPRITE6,(0,217):SC=SC+40+SS*5:GOSUB 1050
500 RETURN
510 '***** ACT-3
520 MT=1:JJ=1:JF=0:GOSUB 1060:X=174:Y=123:FOR I=1 TO 3:X1(I)=0:NEXT I:FOR I=1 TO 15:JP#(I)=JP(I)/10:NEXT I:RX=0
530 INTERVAL ON
540 PUT SPRITE 2,(X,Y)
550 S=STICK(0)+STICK(1):X1=X:X1=X1+D(S+RV):IF X1>=100 AND X1<=201 THEN X=X1
560 IF X<110 AND Y<18 THEN GOSUB 1150
570 S=STRIG(0)+STRIG(1):IF S AND JJ<7 THEN GOSUB 700
580 IF S AND Y=123 THEN PUTSPRITE 10,(0,217):PUTSPRITE 11,(170,137):GOSUB 680:GOSUB 690
590 IF JF THEN JJ=0:GOSUB 710
600 IF JF=0 THEN PUTSPRITE 11,(0,217):PUTSPRITE 10,(170,137):GOSUB 720
610 S=INT(RND(1)*20)+1:IF S<4 THEN IF X1(S)=0 THEN GOSUB 750
620 IF S=4 THEN RX=220:RY=INT(RND(1)*88)+50
630 IF RX THEN GOSUB 790
640 GOSUB 760
650 FOR I=1 TO 3:CS=0:CX=X1(I):CY=I*30+30:GOSUB 1030:IF C=1 THEN PUTSPRITE I+6,(0,217):X1(I)=0:GOSUB 1080
660 NEXT
670 GOTO 540
680 JJ=0:JF=1:RETURN
690 X=174:MT=MT+1:GOSUB 1060:RETURN
700 JJ=16-JJ:RETURN
710 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN JF=0:JJ=1:RETURN
720 Y=Y+JP#(JJ)*MT:JJ=JJ+1:IF JJ>15 THEN JJ=1:MT=1:GOSUB 1060:Y=123:PUTSPRITE 10,(0,217):PUTSPRITE 11,(170,137) ELSE RET
URN
730 IF X<145 THEN 1100
740 RETURN
750 X1(S)=111:RETURN
760 FOR I=1 TO 3:IF X1(I)=0 THEN NEXT:RETURN
770 PUT SPRITE 6+I,(X1(I),I*30+30):X1(I)=X1(I)+10:IF X1(I)>255 THEN X1(I)=0:PUTSPRITE 7,(0,217)
780 NEXT:RETURN
790 PUTSPRITE 3,(RX,RY):GOSUB 1010:IF RC THEN RX=0:PUTSPRITE 3,(0,217):RETURN
800 RX=RX-10:IF RX<110 THEN RX=0:PUTSPRITE 3,(0,217)
810 RETURN
820 '***** DRAW OF BACK
830 FOR I=0 TO 11:PUTSPRITEI,(0,217):NEXT I:COLOR 1:DRAW "BM0,60R30D40U30R30D30U30L20U30R40D60U60L10U10R30D20L10D50U50R3
0D50"
840 DRAW "U40R20D10L10D30U30R20D30U30L10U10L10U40R30D80U70R30D30L10D40U40R20D40U60R30D60U60L10U20R30D40L10D40U40R20"
850 PAINT(50,100),14,1:CIRCLE(35,30),30,15,,,.2:PAINT(35,30),15:CIRCLE(55,21),30,15,,,.2:PAINT(55,21),15
860 CIRCLE(190,16),25,15,,,.26:PAINT(190,16),15
870 FOR I=170 TO 211 STEP 2:LINE(0,I)-(255,I),1:NEXT I
880 COLOR 1,14:LOCATE 2,11:PRINT "ＬＩＦＥ";:COLOR 15,0:LINE(80,174)-STEP(61,19),15,BF:GOSUB 990
890 LOCATE 1,0:PRINT USING"ＳＣＯＲＥ ####0  ＲＥＳＴ";SC;:PRINT RE;:LOCATE 20,11:PRINT JK$(RO);" ";JJ$(RO);
900 IF RO<3 THEN X=112:Y=137:RETURN
910 LINE(0,50)-(110,169),15,BF:FOR I=-10 TO 80 STEP 30:FOR J=60 TO 120 STEP 30:LINE(I,J)-STEP(19,19),4,BF:NEXT J,I
920 LINE(30,150)-(70,169),4,BF:LINE(50,150)-(50,169),1,BF:CIRCLE(45,159),2,5:CIRCLE(55,159),2,5
930 CIRCLE(40,35),20,1,,,.5:PAINT(40,35),8,1:PAINT(42,42),1:LINE(40,25)-(40,35),1:LINE-(20,35),1:PAINT(39,34),7,1:LINE(4
0,35)-(40,45),1
940 LINE(60,31)-(80,28),1:LINE-(60,35),1:PAINT(61,32),8,1:LINE(15,20)-(65,22),1,BF:LINE(38,23)-(42,24),1,BF:LINE(30,44)-
(31,49),7,BF:LINE(50,44)-(51,49),7,BF:LINE(15,49)-(65,49),1,BF
950 LINE(111,166)-(169,169),1,BF:FOR I=111 TO 169 STEP 6:LINE(I,165)-STEP(2,-15),1:LINE-STEP(2,15),1:NEXT I
960 PUT SPRITE 11,(170,137):X=174:Y=123
970 RETURN
980 '***** DRAW OF LIFE
990 FOR I=0 TO 9:LINE(82+I*6,176)-STEP(3,15),8+ABS(LI-1<I)*7,BF:NEXT I:RETURN
1000 '***** CHECK OF REGAIN
1010 RC=0:XX=ABS(RX-X):YY=ABS(RY-Y):IF XX<26 AND YY<32 THEN LI=LI-(LI<10):GOSUB 990:PUT SPRITE 3,(0,217):RC=1:SC=SC+50:G
OSUB 1050:RETURN ELSE RETURN
1020 '***** CHECK
1030 C=0:IF ABS(CX-X)<26 AND ABS(CY-Y)<32 THEN C=1:SC=SC+CS:GOSUB 1050:RETURN ELSE RETURN
1040 '***** PRINTING OF SCORE
1050 LOCATE 1,0:PRINT USING"ＳＣＯＲＥ ####0";SC:RETURN
1060 LOCATE 24,11:PRINT USING"##";MT;:RETURN
1070 '***** LIFE
1080 LI=LI-1:GOSUB 990:IF LI<=0 THEN 1100 ELSE RETURN
1090 '***** DEAD
1100 INTERVALOFF:CALLSTOPM:SETSCROLL0:PUTSPRITE RO-1,(0,217):PLAY #2,"","","V15@4604L18CE-G":RE=RE-1
```

★お願いじゃお願いじゃ，わしの一生のお願いじゃOFに載せてOFに載せて，電波のOFバリバリじゃ（OFの文字数はひかえめに）。（宮城県志田郡・猪股　修15才）……【編集長：お願いじゃお願いじゃ，わしの一生のお願いじゃ，影君をなんとかしてくれ〜。】

```
1110 CALLPLAY(0,Z):IF Z THEN 1110
1120 PLAY #2,"V15","V15","V15","V15":IF RE<0 THEN 1290
1130 LI=2:GOSUB 990:FOR I=0 TO 11:PUT SPRITE I,(0,217):NEXT I:FOR I=0 TO 500:NEXT I:GOTO 150
1140 '***** CLEAR
1150 INTERVALOFF:CALLSTOPM:FOR I=0 TO 500:NEXT I:PLAY #2,"V15@3L805E.E16F4.EDR8G16G16G16G1605C2","V15@6L805C.C16D4.CO4BR
8G16G16G16G16E2","","V15@A15B4C4BC4C4BC4M16B16BSH!16M16B16BSH!16M16B16BSH!8B24B24M24BSH!4"
1160 CALLPLAY(0,Z):IF Z THEN 1160
1170 FOR I=0 TO 500:NEXT I:FOR I=0 TO 11:PUT SPRITE I,(0,217):NEXT I:FOR I=0 TO 1000:NEXT I
1180 RO=RO+1:IF RO<=3 THEN 110
1190 '***** ALL CLEAR
1200 SETPAGE0,1:CLS:CALLPALETTE(15,0,0,0):SETPAGE1,1
1210 LOCATE 13,6:PRINT "ＥＮＤ"
1220 FOR I=1 TO 7:CALLPALETTE(15,I,I,I):FOR J=0 TO 40:NEXT J,I
1230 S=STRIG(0)+STRIG(1):IF S=0 THEN 1230
1240 GOSUB 1410
1250 SETPAGE0,1:CLS:SETPAGE1,1:LOCATE 7,6:PRINT "TO BE CONTINUED..."
1260 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN CLS:RV=((RV+1) MOD 2):GOTO 90 ELSE 1260
1270 GOTO 90
1280 '***** GAME OVER
1290 SETSCROLL0:FORI=0TO11:PUTSPRITEI,(0,217):NEXT I:FOR I=0 TO 1000:NEXT I:FOR I=0 TO 9:PUTSPRITE I,(0,217):NEXT I:SETP
AGE0,1:CLS:SETPAGE1,1:CALLPALETTE(15,0,0,0):LOCATE 7,5:PRINT "ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ"
1300 FOR I=1 TO 7:CALLPALETTE(15,I,I,I):FOR J=0 TO 40:NEXT J,I
1310 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN 90 ELSE 1310
1320 '***** BGM
1330 PLAY #2,B1$(BG),B3$(BG),"",B2$(BG):BG=BG+1:IF BG>28 THEN BG=1:TP=TP+100:TP=TP+(TP>500)*700:CALL TRANSPOSE(TP)
1340 RETURN
1350 '***** TITLE
1360 GOSUB 830:PUTSPRITE1,(15,138):COLOR 7,4:LOCATE 8,2:PRINT "がんばれビジネスマン!!"
1370 COLOR 15,0:LOCATE 11,5:PRINT "ＨＩＴ　ＳＰＣ"
1380 LOCATE 10,8:PRINT "(C) 1990.大藤 将人"
1390 S=STRIG(0)+STRIG(1):IF S THEN PUTSPRITE1,(0,217):RETURN ELSE 1390
1400 '***** ENDING
1410 RESTORE 2270:SETPAGE1,0:LINE(0,0)-(255,169),14,BF:SETPAGE1,1:COLOR 15,0,0:CLS:SETPAGE0,0:FOR I=0 TO 11:PUTSPRITE I,
(0,217):NEXT I:FOR I=0 TO 500:NEXT I
1420 FOR I=0 TO 500:NEXT I:FOR I=250 TO 180 STEP -5:PUTSPRITE 2,(I,137):PLAY #2,"","","","BS64":FOR J=0 TO 100:NEXT J,I
1430 FOR I=1 TO 4:SETPAGE0,1:CLS:READ A,A$:IF A=0 THEN LOCATE 32-LO*2,5:PRINT A$;:GOTO 1450
1440 READ B$:LOCATE 0,5:PRINT A$:CALLKLEN(LO,B$):LOCATE 32-LO*2,6:PRINT B$
1450 SETPAGE1,1:IF I=4 THEN PLAY #2,"V15@5908C","V15@5808C","","V15B!S!1
1460 FOR J=0 TO 1000:NEXT J
1470 SETPAGE0,0:FOR J=0 TO 2000:NEXT J,I:FOR I=0 TO 1000:NEXT I
1480 SETPAGE0,1:CLS:LOCATE 1,5:READ A$:PRINT A$:SETPAGE1,1:FOR I=0 TO 1000:NEXT I:SETPAGE0,0
1490 FOR I=1 TO 2:PLAY #2,"","","","SH14SH14SH7SH14SH14SH7SH14SH14SH7S!H!7R7":NEXT
1500 FOR I=0 TO 1000:NEXT I
1510 READ A$,B$,C$:SETPAGE0,1:CLS:LOCATE0,4:PRINT A$:LOCATE 4,5:PRINT B$:LOCATE 7,6:PRINT C$:SETPAGE1,1:FOR I=0 TO 1500:
NEXT I:SETPAGE0,0
1520 PUTSPRITE2,(0,217):FOR I=180 TO 250 STEP 5:PUTSPRITE 1,(I,137):PLAY #2,"","","","BS64":FOR J=0 TO 100:NEXT J,I
1530 RETURN
1540 '***** DATAS
1550 '..... SPRITE DATA
1560 '——— ﾋﾞｼﾞﾈｽﾏﾝ(ACT1)
1570 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,07,7F,FF,C0,1F,1D,1D,38,38,78,78
1580 DATA 80,80,80,80,80,00,F0,F8,18,C0,C0,C0,E0,E0,F0,F0
1590 DATA 01,01,01,01,01,01,07,07,09,07,07,07,07,07,06,06
1600 '——— ﾋﾞｼﾞﾈｽﾏﾝ(ACT2)
1610 DATA 0F,0F,0F,0E,0F,07,7F,FF,C0,1F,1D,1D,38,38,78,78
1620 DATA 80,80,80,80,80,00,F0,F8,18,C0,C0,C0,E0,E0,F0,F0
1630 DATA 01,01,09,09,09,09,07,07,09,07,07,07,07,07,26,26
1640 '——— ﾋﾞｼﾞﾈｽﾏﾝ(ACT3)
1650 DATA 0F,0F,0F,0B,0F,C7,FF,7F,00,3F,7D,71,71,71,F3,03
1660 DATA 80,80,80,80,80,00,F0,F8,18,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
1670 DATA 01,01,09,09,09,09,07,07,09,07,07,07,07,07,06,06
1680 '——— ﾘｹﾞｲﾝ
1690 DATA 03,03,03,0F,3F,FF,FF,F1,F1,F1,F1,FF,F0,F0,FF,FF
1700 DATA C0,C0,C0,F0,FC,FF,FF,8F,8F,8F,8F,0F,0F,1F,FF,FF
1710 DATA 2B,2B,26,26,26,26,2A,2A,2A,2A,2A,2A,2A,2A,2A,26
1720 '——— 悠
1730 DATA FF,E0,E0,FF,C0,FF,80,FF,81,FF,C0,FF,83,FF,C0,FF
1740 DATA F8,38,38,F8,08,F8,08,F8,08,F8,08,F8,58,F8,18,F8
1750 DATA 2F,2F,2F,2F,2F,2F,2F,2F,2F,2F,2F,2F,2F,2F,2F,2F
1760 '——— 倨
1770 DATA 01,02,02,07,1F,7E,7F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F,7F,1F
1780 DATA C0,00,00,00,80,E0,20,B0,D0,F0,F0,F0,F0,E0,E0,80
1790 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01
1800 '——— ﾄﾞｸﾛ
1810 DATA 07,1F,3F,73,61,C1,C1,C3,E7,7F,36,36,00,16,7F,3C
1820 DATA E0,F0,F8,98,0C,0C,0C,18,B8,F0,C0,D8,38,F8,C0,00
1830 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
1840 '——— 玻尤1
1850 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,00,00,00
1860 DATA 80,E0,F8,FC,FE,FF,FF,FE,FC,F8,E0,80,00,00,00,00
1870 DATA 06,09,08,06,09,09,08,06,06,08,06,06,06,06,06,06
1880 '——— 玻尤2
1890 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,00,00,00
1900 DATA 80,E0,F8,FC,FE,FF,FF,FE,FC,F8,E0,80,00,00,00,00
1910 DATA 06,09,08,06,09,09,08,06,06,08,06,06,06,06,06,06
1920 '——— 玻尤3
1930 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,00,00,00
1940 DATA 80,E0,F8,FC,FE,FF,FF,FE,FC,F8,E0,80,00,00,00,00
1950 DATA 06,09,08,06,09,09,08,06,06,08,06,06,06,06,06,06
1960 '——— ｼﾞｬﾝﾌﾟ玻R
1970 DATA FF,FF,06,0C,18,30,60,C0,C0,60,30,18,0C,06,FF,FF
1980 DATA FF,FF,60,30,18,0C,06,03,03,06,0C,18,30,60,FF,FF
1990 DATA 24,24,2A,2A,2A,2A,2A,2A,2A,2A,2A,2A,2A,2A,24,24
2000 '——— ｼﾞｬﾝﾌﾟ玻S
2010 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,FF,FF,1E,F0,1E,FF,FF
2020 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,FF,FF,78,0F,78,FF,FF
2030 DATA 24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,2A,2A,2A,24,24
2040 '..... ACT AND MASSAGE
2050 DATA ＡＣＴ－１,新企画の企業秘密書類が何者かによって持ち去られた。１０枚の書類を奪還せよ！リゲイン飲んで２４時間戦う
のだ！
2060 DATA ＡＣＴ－２,×沢商事によるものと思われる、ドクロ型のロボットが大通り約９０ｍ間を徘徊している。ただちに破壊せよ！
！
2070 DATA ＡＣＴ－３,ついに、×沢商事からの攻撃が始まった。本社に向かい、爆弾を搭載したヘリコプターを破壊せよ！
2080 '..... JUMP Y DATA
2090 DATA -20,-16,-8,-4,-2,-1,0,0,0,1,2,4,8,16,20
2100 '..... BGM DATA
2110 '——— MAIN
2120 DATA @4L805G406C4,05B4AA,G4EE,GGG06E,C4CC,05A4AA,B.06C16D16R1605B16R16,06C805R8G6G12
2130 DATA E406C6C12,05A406D6D12,05B6B1206D6D12,CR805EF,G406C4,05B4AA,G4EE,GGG06E
2140 DATA CCCC,05AAAA,B.06C16D16R1605B16R16,06CR8L1605GGGG,06C2,R4EEEE,L8C2,R4E.E16
2150 DATA F4.E,DR8L16DDDD,L8C2,05R4EF
2160 '——— RHYDHM
2170 DATA B4B4,B4B4,B4B4,B4M4,BS32S32S32S32S32S32S32S32BS8BS8,BS32S32S32S32S32S32S32S32BS8BS8,S32S32S32S32S32S32S32S3
2S32S32S32S32S32S32S32,BSH!4
2180 DATA BC4MC4,BC4MC4,BC4MC4,BMC!4,B4B4,B4B4,B4B4,B4M4
2190 DATA BS32S32S32S32S32S32S32S32BS8BS8,BS32S32S32S32S32S32S32S32BS8BS8,S32S32S32S32S32S32S32S32S32S32S32S32S32S32S
32,BSH!4C4,M4S16S16S16S16,BSH!4C4,M4S16S16S16S16,BSH!4C4
2200 DATA BCH!2,BCH!4BCH!4,BCH!2,R2
2210 '——— SUB
2220 DATA @2R2,R2,L1605G806CE05G16R1606CE,FEDC05BGAB,@6R8EG06C4,05R8FA06C4,05B8R806C05BAB,06C8R8@4506G6G12
2230 DATA E8R807C6C12,06A8R807D6D12,06B6B1207D6D12,C8@2,R2,R2,05G806CE05G16R1606CE,FEDC05BGAB
2240 DATA R8GFEDC8,R8AGFED8,R8BAGFED,C06@22,05L4RE,CR,RE,CR
2250 DATA A2,G2,C2,@205R2
2260 '..... DEMO MASSAGE DATA
2270 DATA 0,    「話が違うじゃないか！」,1,「ルールを無視したゲームの進め方、,わたしには許せん！！」
2280 DATA 1,「ＹＥＳかＮＯか、,はっきりしてもらいたい！！」,0,「ＹＥＳかＮＯか！！！」,    「よーし、いよーっ！！」
2290 DATA 「わたしは,ジャパニーズ・ビジネスマン！,よーく覚えておきたまえ！」
```

評…こんな小学生いるか!(Dr.D)



by 石川県加賀市・魔法使い!すがの

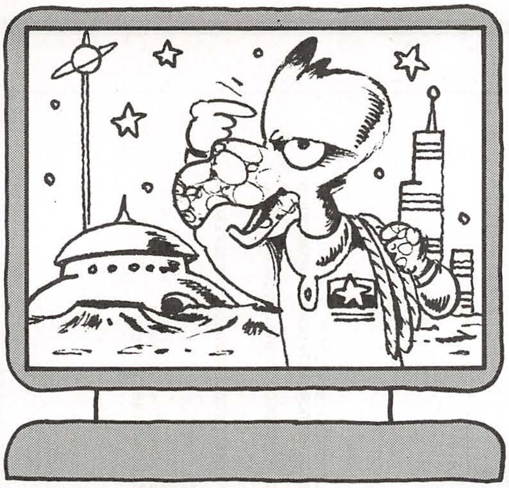
★昔々あるところに美しいつぐ美さんがいました。つづく。(東京都武蔵村山市・**諸江健一17才**)……【**つぐ美**：鏡よ鏡よ影さんよ，世界で一番美しい女性はだーれ？**影**：ご主人様，それはキョンキョンです。**つぐ美**：ピクリ！つぎは!!**影**：中山美穂。】

MZ-1500(MZ-5Z001BASIC)用

バラデュークタイプの迷路探索ゲーム

PAKETY

パケティ



あむーる

STORY

パケティ星からSOS(エスオーエス)!

GAMES

1 NORMAL……時間無制限
2 TIME…………10分以内に脱出
3 SHUFFLE……MAPが変わり，10分以内に脱出

PLAY

救急隊員を←→で動かし，↓でパワーゲージがあがり，離すと，その分だけ跳びあがります。

左上の"B"は，自分のいる階数で，最上階は0，最下階は5です。

CLEAR

パケティを，3匹救助して，最下階にある穴に落ちると，脱出成功で，CONGRATULATIONS(コングラッチュレーション)!

GAME OVER

ブラヌラに触れるとミス。

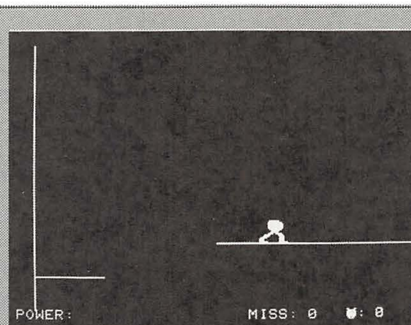
3回ミスするか，タイム，シャッフル・モードで，10分経過するか，パケティをすべて救助しないで，脱出するとゲーム・オーバーです。

CHECKER FLAG

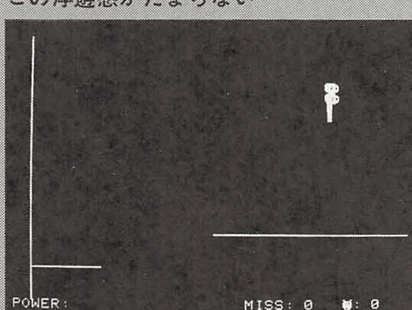
Dr.D：キャラも引きつけるものがなければ，ストーリーも変わったものではない。ついでにひねりもなにもない。なぜにこのようなゲームが…。
編：ほらほら，こうやってジャンプして広い広いマップ内をさがすのが楽しいじゃないですか!オロオロ。
Dr.D：あまりにもストレートすぎて悪かった例じゃの。ときには一ひねり二ひねり入れてみるのもよかろうて。
影：なるへそ。そうやって雑巾の水も…。



▲《写真1》タイトル画面。うーん，雰囲気がとっても良いネ。三つのモードがあるゾ



▲《写真2》ゲーム・スタート!パケティをさがしだせ!画面はけっこう広いゾ



▼《写真3》パワーをためてジャーンプ!この浮遊感がたまらない



▼《写真4》1匹めを発見!下に床があるところはいいけど，ないところは……

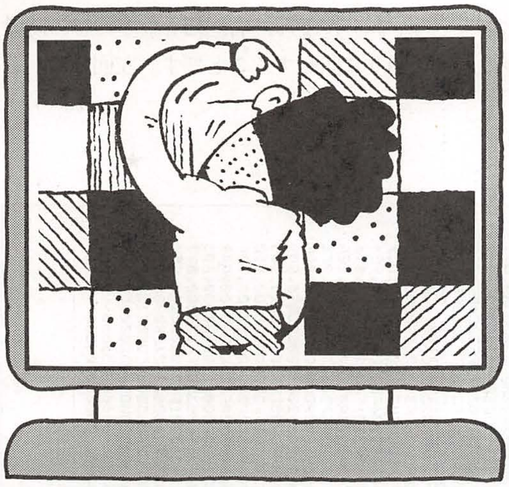
PAKETYのプログラム・リスト

```
10 INIT "CRT:G":CLS 3:POKE $5C72,0
20 CLR:RESTORE 1100:GOSUB 990:GOSUB 800:GOSUB 730:TI$="000000"
30 '▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ Q.Q.
40 IF PEEK($37E7) GOTO 90
50 ON INT(RND(1)*3) GOTO 70,80
60 MUSIC Z$(11);Z$(12);Z$(13):GOTO 90
70 MUSIC Z$(14);Z$(15);Z$(16):GOTO 90
80 MUSIC Z3$;Z4$;Z$(18);Z$(19)
90 GET G$:H=(G$="◘")-(G$="◙"):X1=X+(H=-1)-(H=1):X2=X*8:Y1=Y*8+1
100 IF (POINT(X2,Y1) AND H=-1)+(POINT(X2+24,Y1) AND H=1) THEN X1=X
110 IF Q GOTO 220 ELSE IF O=0 GOTO 150 ELSE IF G$="▓" GOTO 180
120 IF P GOTO 200 ELSE IF H=0 GOTO 230
130 C=-(C=0)*8:L=-(H=1):N=-(L=1)*8:X=X1:Z=X-L
140 FPRINT[Z,Y]H(L,C),H(L,C+1),H(L,C+2),H(L,C+3)[Z,Y+1]H(L,C+4),H(L,C+5),H(L,C+6
),H(L,C+7):GOTO 230
150  FPRINT[X-1,Y]0,0,0,0[X-1,Y+1]0,0,0,0:X=X1:Y=Y+1:IF N GOTO 170
160 FPRINT[X-1,Y]0,1,2,0[X-1,Y+1]0,0,13,0[X-1,Y+2]0,0,14,0:GOTO 230
170 FPRINT[X  ,Y]0,7,8,0[X  ,Y+1]0,13,0,0[X  ,Y+2]0,14,0,0:GOTO 230
180 FPRINT[X,Y]0,0,0[X,Y+1]H(2,N),H(2,N+1),H(2,N+2)
190 CURSOR 6+P,24:PRINT[6,2]"◢";:P=P-(P<15):GOTO 250
```

★何となく「特攻野郎Aチーム」のモンキーと影さんは似ている。(東京都足立区・たこさん改めたらいずし)……【影：はぁーいおまたせクレージーモンキー。さあミスターT，出番だぜ!!つぐ美：誰がミスターTよ!!ひどおい，ボカッ!!編：……。】

```
200 IF P THEN CURSOR 6,24:PRINT SPC(16);:Q=P+3
210 GOTO 250
220 FPRINT[X-1,Y+2]0,0,0,0:Q=Q-1:X=X1:Y=Y+(Q>2):IF L GOTO 170 ELSE 160
230 O=POINT(X*8+12,Y*8+16):IF O THEN FPRINT[X-1,Y+2]0,0,0,0:P=0:Q=0
240 IF (X=1)+(X=37)+(Y=0)+(Y=22) GOTO 550
250 '▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■ BURANURA
260 IF CB=0 GOTO 320
270 IF U=0 THEN U=INT(RND(1)*9)+1:V=-(V=0):MX=X:MY=Y
280 MI=MI-1:U=U-1:IF V GOTO 300
290 FPRINT[TX,TY]0,0[TX,TY+1]0,0:TX=TX+(TX>MX)*2+1:TY=TY+(TY>MY)*2+1
300 S=-(S=0)*4:W1=TX-X:W2=TY-Y:FPRINT[TX,TY]15+S,16+S[TX,TY+1]17+S,18+S
310 IF (MI<0)+(W1>-1)+(W1<2)+(W2>-2)+(W2<1)=-5 GOTO 510
320 '▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■ TRICK
330 IF CC GOTO 380
340 FPRINT[20,12]24:LX=A(WH):LY=B(WH)
350 L1=LX+(LX>0 AND WH=3)*8-(LX<400 AND WH=1)*8
360 L2=LY+(LY>0 AND WH=0)*8-(LY<200 AND WH=2)*8
370 LINE[3]LX,LY,L1,L2:A(WH)=L1:B(WH)=L2:WH=WH+1+(WH=3)*4
380 '▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■ PAKETY
390 IF CD=0 GOTO 450
400 IF (P1=X)+(P1=X+1)+(Q1=Y)+(Q1=Y+1)=-2 GOTO 430
410 P3=P0-P1:P2=P2+(P3<0)-(P3>0):Q3=Q0-Q1:Q2=Q2+(Q3<0)-(Q3>0):P4=P1+P2:Q4=Q1+Q2
420 FPRINT[P1,Q1]0[P4,Q4]23:P1=P4:Q1=Q4:GOTO 450
430 MUSIC STOP:MUSIC "S0M104V15C1DE":WAIT 50:CD=0:R(1,R)=0:E=E+1:IF E<3 GOTO 450
440 MUSIC "FGAB7":CURSOR 16,9:PRINT[6,2]"ESCAPE!"
450 '▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■ TIME
460 IF GE=1 GOTO 30
470 CURSOR 30,0:PRINT"TIME:";RIGHT$(TI$,4)
480 IF TI$="000900" THEN CURSOR 16,12:PRINT[6,2]"HURRY!":MUSIC STOP:MUSIC Z$(6)
490 IF TI$="001000" THEN CURSOR 16,12:PRINT[1,5]"TIME UP!":GOTO 720
500 GOTO 30
510 '▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■ MISS
520 CURSOR X,Y:PRINT[6,2]"▒▒▒■■■■▒▒▒";:MUSIC STOP:NOISE Z$(7):WAIT 50
530 D=D+1:IF D=3 GOTO 700
540 PRINT "■■■    ■■■■   ";:MI=10:GOTO 30
550 '▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■ KIRIKAE
560 IF (X=1)+(X=37) THEN X=-(X=1)*36-(X=37)*2:R=R+(X=36)  -(X=2)
570 IF (Y=0)+(Y=22) THEN Y=-(Y=0)*21-(Y=22)  :R=R+(Y=21)*7-(Y=1)*7
580 IF R>42 GOTO 620
590 R$=LEFT$(STR$(R/7),1):IF R$="." THEN R$="0"
600 CURSOR 3,0:PRINT "B:";R$:CURSOR 14,0:PRINT "ROOM NO.";R;" "
610 CLS 2:GOSUB 730:GOTO 30
620 '▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■ ENDING
630 IF E<3 GOTO 700
640 CLS 3:MUSIC INIT:WAIT 500:NOISE "O5"+Z$(4);"O6"+Z$(4):MUSIC WAIT
650 CURSOR 12,10:PRINT[7,1]"CONGRATULATIONS!":FPRINT[10,10]24[29,10]24
660 MUSIC Z0$;Z1$;Z2$:WAIT 4600
670 CURSOR 15,15:PRINT[7,1]"THANK YOU!":FPRINT[11,15]23[28,15]23:WAIT 12000
680 BOX[1]60,50,258,170:WAIT 3000
690 FPRINT[19,18]15,16[19,19]17,18:NOISE "O5M1"+Z$(5);"O6M2"+Z$(5):GOTO 20
700 '▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■ GAME OVER
710 CURSOR 14,12:PRINT[1,5]" GAME OVER "
720 MUSIC STOP:MUSIC Z$(8);Z$(9);Z$(10):WAIT 5000:GOTO 20
730 '▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■ GAMEN KAKI
740 CA=M(R,0)-1:CB=R(0,R):CC=M(R,CA):CD=R(1,R):FOR I=1 TO CA-1 STEP 4
750 LINE[M(R,CA+1)/8]M(R,I),M(R,I+1),M(R,I+2),M(R,I+3):NEXT
760 CURSOR 0,24:PRINT[6]"POWER:";:CURSOR 23,24:PRINT[5]"MISS:";D;:MI=0
770 CURSOR 34,24:PRINT":";E;:FPRINT[33,24]23
780 P0=20:P1=16:P2=1:Q0=12:Q1=10:Q2=1:S=0:TX=20:TY=8:U=INT(RND(1)*9):V=0:WH=0
790 FOR I=0 TO 3:A(I)=160:B(I)=96:NEXT:RETURN
800 '▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■ TITLE
810 CLS 3:PRTY 1:TEMPO 7:C0=4:FPRINT[15,14]23:MUSIC "S5M601C9S8CCCS0C"
820 FOR I=88 TO 232 STEP 2:R1=INT(RND(1)*3)+1:R2=INT(RND(1)*19)+2
830 LINE[C0]I,65-R1*R2/2,I,83+R1*R2:C0=-(C0=2)*2+2:NEXT
840 CURSOR 17, 9:PRINT[6]"PAKETY"
850 CURSOR 11,20:PRINT[3]"[1]...NORMAL  GAME"
860 CURSOR 11,22:PRINT[3]"[2]... TIME   GAME"
870 CURSOR 11,24:PRINT[3]"[3]...SHUFFLE GAME";
880 GET GT:GE=-(GT=1)*1-(GT=2 OR GT=3)*2:IF GE=0 GOTO 880
890 MUSIC "S0M103CODE":IF GT<>3 GOTO 960
900 FOR I=1 TO 13
910 R1=INT(RND(1)*26)+8:R2=INT(RND(1)*26)+8:IF S(R1) OR S(R2) GOTO 910
920 S(R1)=1:S(R2)=1:MM=M(R1,0):M(R1,0)=M(R2,0):M(R2,0)=MM
930 FOR J=1 TO M(R1,0):M(42,J)=M(R2,J):NEXT
940 FOR J=1 TO M(R2,0):M(R2,J)=M(R1,J):NEXT
950 FOR J=1 TO M(R1,0):M(R1,J)=M(42,J):NEXT J,I
960 Z0$=Z$(0)+Z$(0):Z1$=Z$(1)+Z$(1)+Z$(3)+Z$(3)+"O3"+Z$(3)+Z$(3)+"A9"
970 Z2$=Z$(2)+Z$(2)+Z$(3)+Z$(3)+Z$(3):Z3$="O2"+Z$(17):Z4$="T7O3R0"+Z$(17)
980 CLS 3:RETURN
990 '▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■▒■ DATA
1000 DIM A(3),B(3),H(2,15),M(42,20),R(1,41),S(35),Z$(30)
1010 C=1:D=0:E=0:H=0:O=2:P=0:Q=0:R=0:X=20:Y=13
1020 FOR I=1 TO 24:READ P$:FONT$(3,I)=HEXCHR$(P$):NEXT
1030 FOR I=0 TO 41:READ M$:M(I,0)=LEN(M$):FOR J=1 TO M(I,0) STEP 2
1040 M(I,J)=ASC(MID$(M$,J,1))*8-384:M(I,J+1)=ASC(MID$(M$,J+1,1))*8-384:NEXT J,I
1050 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 1
1060 RR=INT(RND(1)*41)+1:IF R(J,RR)=1 GOTO 1060
1070 R(J,RR)=1:NEXT J,I
1080 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 15:READ H(I,J):NEXT J,I
1090 FOR I=0 TO 19:READ Z$(I):NEXT:RETURN
1100 DATA 03070F0F0F070103070F09090701000307 0F09090F0701
1110 DATA FEFFFFFFFFFFFEF8FEFFFF9E98F8F800FEFFFF9F9FFFFEF8
1120 DATA 3C1E1E0F0F0F1EFE381C1C0E0E0E1C003C1E1E0F0F0F1EFE
1130 DATA 00070F1E1E1E1EFE00070E1C1C1C1C0000070F1E1E1E1EFE
1140 DATA FCCF030100000000F80C030100000000FCCF030100000000
1150 DATA 0000E0F07C1E1EFE000000E0701C1C000000E0F07C1E1EFE
1160 DATA 7FFFFFFFFFFF7F1F7FFFFF79191F1F007FFFFFF9F9FF7F1F
1170 DATA 80E0F0F0F0E08080E0F09090E0800080E0F09090F0E080
1180 DATA 3C7878F0F0F0787F1C38387070703800 3C7878F0F0F0787F
1190 DATA 0000070F3E78787F000000070E3838000000070F3E78787F
1200 DATA 3FF3C080000000001F30C080000000003FF3C08000000000
1210 DATA 00E0F0787878787F00E070383838380000E0F0787878787F
1220 DATA 3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C
1230 DATA 3C3C3C3C0000003C3C00000000000003C3C3C3C000000
1240 DATA 00050F1F3F7F3F7F00071F3F7F777F7F0002102040004000
1250 DATA 0040F8FCFEFEFEFE00E0F8FCFEEEFEFE00A0000000000000
1260 DATA 3F1F73E6EECE0C003F1F77E6EEEE0E000000000000000000
1270 DATA FCF8CE6777766000FCF8EE677777700000000000000000000
1280 DATA 050F1F3F7F3F7F3F071F3F73737F7F3F0210204000400000
1290 DATA 40F8FCFEFEFEFEFCE0F8FCCECEFEFEFCA000000000000000
1300 DATA 1F3366666666646041F376666666666606000000000000000
1310 DATA F8EC66666666644 0F8EC6666666666600000000000000000
1320 DATA 0000183C18000000C37EE7C3E7FF7E3CC37EE7C3E7FF663C
1330 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFEBE9E8E8682FE00FFBF9F8F8783FFFF
1340 DATA "202H2E9EDBXB17","OB=BG8GH14"    ,">FJFDCDH16"
1350 DATA "6ANANONASFXF11","0FHFH7HFHCXC12","0CLCJBJH16"
1360 DATA "4EREWOWH6D6H14","202H2GAGD=DH02","GOG?AAXA05"
1370 DATA "DODA0A9ARFXF17","0FIF4AXA03"    ,"0A7AQAXA14"
1380 DATA "0AGAE@EHJOJH15","WOWH606H01"    ,"202HDODHD>K>16"
1390 DATA "8GBG:70711"    ,"5AXA13"        ,"0AEAE3EH11"
1400 DATA "7=0=17"        ,"5=E=EOE=ADOD16","WOWHA60615"
1410 DATA "202HDODH14"    ,"89K9:8:H8DQD06","G3GE01"
1420 DATA "5B:BA:I:OBUB12","PBXBK=X=A9X911","OB9BO=X=09X914"
1430 DATA "0=9=09K9WOWX16","202HDODHD=X=11","0=X=8085H=HH15"
1440 DATA "0=9=QAXASASH17","0A8A14"        ,"5CPC56P6=C=617"
1450 DATA "5CPC11"        ,"WOWX13"        ,"202G2GXGA:L:16"
1460 DATA "0GXG56=614"    ,"0GAGHGXG17"    ,"0GXG03"
1470 DATA "0GXG12"        ,"0GXG:A?A:6?614","POPA0GWGWOWG16"
1480 DATA 1,2,0,0,0, 3, 0, 0,1,2,0,0,4,5,6,0,0,0,7,8,0,0,9,0
1490 DATA 0,0,7,8,0,10,11,12,1,2,0,0,0,0,0,0,7,8,0,0,0,0,0
1500 DATA T6S0M304V15G3CCGCCGCCGCCGABBAG
1510 DATA T6S5M102V15C6EFGB3RBRRR
1520 DATA T6S8M101V15C6EFGB3RBRRR
1530 DATA S8C3DEFEDCE
1540 DATA T6S0M4V11C3CCV12DDDV13EEEEEEV15GR5
1550 DATA T6V15S0C3,T7V15S804C1,T7S0M5V1506C3
1560 DATA T7S803V15C3DRCDRCDR,T7S803V15D3FRDFRDFR,T7S803V15R9C3DRB
1570 DATA T6S802V15C3RDCRD6C3RDCRD6C3DEFRED3C3REFG6D3CCRDCRD6C3RDCRD6A9B3AGFEDCD
C9
1580 DATA T6S0M201V15C3DCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDC5CCCCCCD3CDCDCDCR9C3CCCC
CGCCCGCCCGC
1590 DATA T1S800V13A9AA
1600 DATA T5S802V15B4G2A5B2ABAGA6R2B4G2A5B2ABAGB6R2C4D2CDCDCD4E2DEDEDE4F2EFEBGC4
EDFCEDG9C6R3
1610 DATA T5S801V15G7G0A4B8G7G0A4B8C9CC8R1F4CEDG9C6
1620 DATA T5S0M303V15R9RR8C6CCCCCCDRC2DEFGGGGGGGGGR0C2
1630 DATA T6S0M30V15D1DEFRC6R1F1E3C1E4D8R1E1DCFRC6R1C1DE3F4ER3C4DB3
1640 DATA T6S0M502V15C3CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC,T1S803V11C9
```


★「誌面刷新ってガラッと変わることを期待していたので表紙のあまりの変わりばえのなさに本屋で見落とすところでした。(愛知県・MC-A22才)……【影：正直に言いたまえ。本当に変わりばえしなかったのは表紙だけかね！編：ご意見お待ちします。】



MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用

くるくる回る回転パズルゲーム

リド
RIDO

蒲生　敬

★内　容★

パズルゲームです。ただそれだけ。

★プログラム★

マシン語を使ってますので，セーブをお忘れなく。

★ルール1★

RUNすると，デモがはじまります。デモが終わると，スペース・キーで，ゲーム・スタートです。

ルールは，時間内に4色《青，赤，緑，水色》のパネルをすべて消せばクリアです。

パネルを消す方法は，まずパネルを縦に2個以上そろえることです。ただし，パネルには消せる色がきまっていて，右画面の矢印がさすパネルしか消せません。矢印は，スペース・キーで移動です。

さて，パネルのそろえかたですが，これは画面を回転さすしか方法がありません。[4]で左回転，[6]で右回転です。

《第1表》マシン語

\$E000 E00A	……スクリーンのきりかえ
\$E0D0	……画面の表示
\$E180	……左回転 ルーチン
E1A0	……右回転 ルーチン
\$E280	……パネルが下に落ちます。ルーチン
\$E3D0	……消えるルーチン

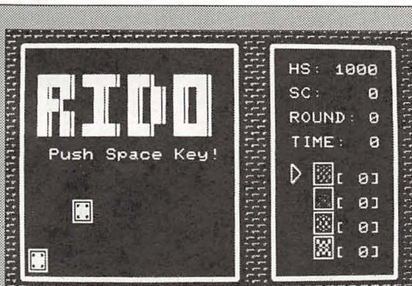
《第2表》変数表

HS	……………ハイスコア
SC	……………スコア
RU	……………ラウンド
TM	……………時間
DA(1～4)	…4色のパネルの数
DA(5)	………すべての，パネルの数，ようするに，DA(1～4)の合計

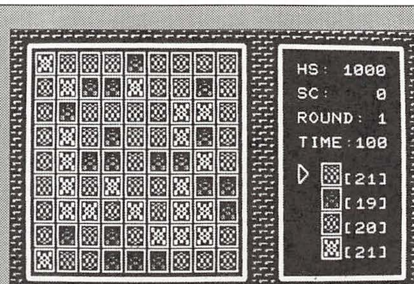
★ルール2★

時間がなくなると，ゲーム・オーバーです。

[G]で，ギブアップになり，ラウンド・セレクトになります。

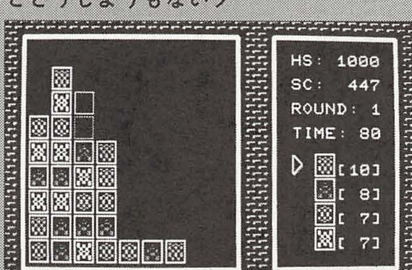


▲《写真1》RIDOのタイトル画面。デモまでついてるとはスゴイ!

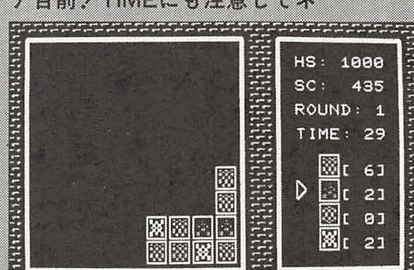


▲《写真2》1面にはブロックがない。それがけっこうむずかしくしたりして……

▼《写真3》回転させると，縦に並んだ同じパネルが消えていく。1個だけになるとどうしようもないゾ



▼《写真4》ここまでくればクリア目前!TIMEにも注意してネ



RIDOのプログラム・リスト

```
 10 '----- [[ Rido. ]] ----------------------------------------------
 20 init "CRT1:40,25,0,0":init "CRT2:320,200,16":cls 3:kmode:klist 0
 30 new on 3:clear $E000:dim F$(15),RU$(30),RF(30):HS=1000:goto 740
 40 '----- [[ Game Start. ]] ----------------------------------------
 50 II=1:DA(1)=0:DA(2)=0:DA(3)=0:DA(4)=0:DA(5)=0:for LL=$F101 to $F151
 60 DA=val(mid$(RU$(RU),II,1)):if DA=5 then 80 else DA(5)=DA(5)+1
 70 DB=int(rnd(1)*4+1):DA(DB)=DA(DB)+1:DA=DB:call $E00A
 80 poke LL,DA:II=II+1:next:for PP=1 to 4:gosub 600:next:gosub 210
 90 cgen 1:call $E0D0:poke $FF28,1:TN=0:TM=100:gosub 690
100 if RU=30 then TM=50:gosub 660 else gosub 660
110 '------ [[ Mein. ]] ----------------------------------------------
120 K$=inkey$:if K$="" then 240
130 if K$="4" then play "T255L32@V85@2305CD":call $E180:goto 170
140 if K$="6" then play "T255L32@V85@2305CD":call $E1A0:goto 170
150 if K$=" " then play "T255L32@V85@2305CD":gosub 210 :goto 240
160 if K$="G" then gosub 620 :goto 460 else 240
170 cgen 1:call $E0D0:call $E280:call $E3D0:DA(PP)=DA(PP)-peek($FF24)
180 gosub 600:DD=peek($FF24):DD=DD^2:gosub 640:DA(5)=DA(5)-peek($FF24)
190 if DA(5)=0 then 400 else 250
200 '----- [[ A. Plate. Exchange. ]] --------------------------------
210 poke $FF00,6,27,PP*2+10:cgen 1:call $E040:PP=PP+1:if PP=>5 then PP=1
```

MZ-2500

★あっ!!Dr.が落ち込んでいる!!はげましてあげよう。おや？ハゲが増したゾ!はてはて。(京都府舞鶴市・羽尾　建12才)……【影：おや，Dr.が落ち込んでる!!ゲートボールで負けたのかな？ズバリそうでしょう。Dr.D：影君，君たちのせいだ!!】

ラウンド・セレクトは，←，→でセレクト，↑でスタートです。はじめは5面しかセレクトできませんが，クリアするごとにセレクトできる面が増えます。全30面です。

パネルは，下に何もなければ，下に落ちていきます。ただし，黄色のパネルは動きません。

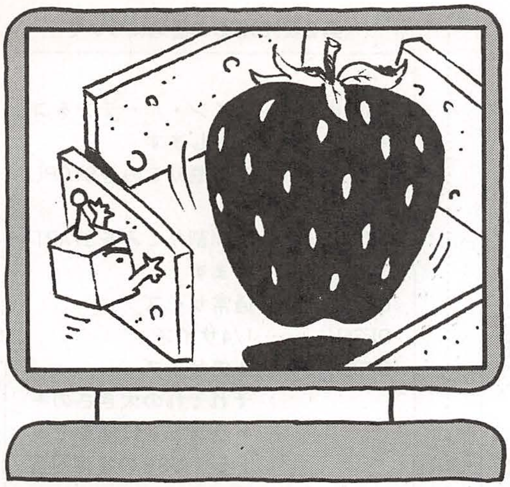
右画面のパネル横の数字は，パネルの数を表しています。

ルール1の，右回転というのは，時計回りに回転することです。左回転は，その逆です。

★　★

```
220 poke $FF00,7,27,PP*2+10:call $E040:poke $FF20,PP:cgen:return
230 '----- [ Time. ] -------------------------------------------------
240 TN=TN+1:if TN=<700 then 120 else TN=0
250 TM=TM-1:gosub 660:if TM<>0 then 120 else 460
260 '----- [[ Title. ]] -----------------------------------------------
270 gosub 620:poke $FF28,1:call $E000:gosub 710:for I=1 to 5:locate 5,I+4
280 print TI$(I):next:call $E00A:DA(1)=0:DA(2)=0:DA(3)=0:DA(4)=0
290 for PP=1 to 4:gosub 600:next:SC=0:RU=0:TM=0:DD=0:gosub 640:gosub 660
300 restore 1750:read A$,S$:D$=A$+S$:for I=1 to 81:DA=val("$"+mid$(D$,I,1))
310 poke $F100+I,DA:next:call $E00A:call $E0D0:call $E280
320 PP=4:gosub 210:for II=1 to 18:DA=val(mid$("333233313332333112",II,1))
330 if DA=3 then gosub 210:for I=1 to 1500:next:next:goto 380
340 if DA=1 then call $E1A0 else call $E180
350 cgen 1:call $E0D0:call $E280:call $E3D0:for I=1 to 1500:next:next
360 cgen:locate 6,11:print "Push Space Key!":cgen 1
370 K$=inkey$:if K$=" " then RU=1:RF=4:gosub 620:goto 50
380 if K$="" or K$<>" " then 370
390 '----- [[ Round. Clear. ]] ----------------------------------------
400 gosub 620:cgen:RF=RF+5*RF(RU):RF(RU)=0:if RU=30 then 550
410 gosub 700:for I=0 to 7:locate 6,7:print [I] using "Round:## Clear";RU
420 locate 8,9:print [I] using "Bonus:####";TM*10:for LL=1 to 300:next LL,I
430 DD=TM*10:gosub 640:TM=0:gosub 660:poke $FF00,6,27,PP*2+10
440 cgen 1:call $E040:RU=RU+1:for K=1 to 15000:next:goto 50
450 '----- [[ Game. Over. ]] ------------------------------------------
460 MU$="@V85@23L9T25504EG>DC<GFE":play MU$+"GGAB>C6",MU$+"EFFFE6"
470 gosub 620:cgen:for I=2 to 8:locate 8,I:print string$(10," ")
480 for L=1 to 100:next:locate 8,I+1:print [2] "Game Over!":for L=1 to 100
490 next:next:poke $FF00,6,27,PP*2+10:cgen 1:call $E040
500 DD=0:SC=0:TM=0:gosub 660:gosub 640
510 cgen:locate 6,11:print using "Round Select:##";RU:K$=inkey$
520 if K$="⇧" then gosub 620:goto 50
530 RR=(K$="⇦" and RU=>2)-(K$="⇨" and RU=<29 and RU=<RF):RU=RU+RR:goto 510
540 '----- [[ ?????. ]] -----------------------------------------------
550 gosub 620:call $E000:play on:on play gosub 720:gosub 720:for L=1 to 5
560 for I=1 to 7:locate 5,L+5:print [I] TI$(L):locate 5,L+12
570 print [I] EN$(L):for K=1 to 200:next:next:next:poke $FF31,12,12,12,12
580 cgen 1:call $E00A:call $E5E0:goto 580
590 '----- [[ Sub. ]] -------------------------------------------------
600 cgen 1:poke $FF00,PP,29,PP*2+10:call $E040:cgen:locate 31,PP*2+11
610 print using "[##]";DA(PP):cgen:return
620 cgen 1:for I=1 to 81:poke $F100+I,6:next:call $E00A:call $E0D0
630 call $E000:call $E0D0:call $E00A:cgen:return
640 cgen:SC=SC+DD:if SC=99999 then SC=0:HS=0 else if SC>HS then HS=SC
650 locate 27,4:print using "HS:#####⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨SC:#####";HS,SC:cgen 1:return
660 cgen:locate 27,8:print using "ROUND:##";RU
670     locate 27,10:print using "TIME:###";TM:cgen 1:return
680 '----- [[ Music. ]] -----------------------------------------------
690 play "@21T255L1004@V95CCRCCRCDEDERRDDRDDRDEFEFR":return:'┌─[ Messge. ]─┐
700 play "@21T250L1004@V95CRCRCDERDRDRDEFRDDEEFFGGR":return:'│ ｱｲｶﾜﾗｽﾞ BGM │
710 play "@21T250L1004@V95CRCCDRDDEREERRRCDDEEEFFFF":return:'│   ﾊ ﾍﾀﾃﾞｽ。 │
720 play "@21T250L1004@V88CDCDCDERDEDEDEFR"          :return:'└────────────┘
730 '----- [[ DATAs SET. ]] -------------------------------------------
740 cgen 1:restore 930:for I=1 to 14:read A$,S$,D$:F$=A$+S$+D$
750 def chr$(64+I)=hexchr$(F$):def chr$(96+I)=mirror$(cgpat$(64+I)):next
760 for I=1 to 22:locate 1,I:print string$(38,"K"):next:for I=2 to 21
770 locate 3,I:print string$(20,"L");"⇨⇨";string$(12,"L"):next:cgen
780 for I=1 to 2:for L=1 to 4:read A$:L(L)=val("$"+A$):next:pen 2
790 line (L(1),L(2))-(L(3),L(4)),13,B:pen 0:line (L(1),L(2))-(L(3),L(4)),15,B
800 next:for I=0 to 15:read F$(I):next:locate 5,4:print "DATAs SET."
810 for I=$E000 to $FFFE:poke I,0:next:read A$:for I=1 to 28
820 poke $F000+I,val("$"+ascchr$(mid$(A$,I,1))):next:locate 5,6
830 print "ROUND.":RU=0:for II=4 to 6:for LL=0 to 9:RU=RU+1:read RU$
840 RU$(RU)="":for LI=1 to 21:RU$(RU)=RU$(RU)+F$(val("$"+mid$(RU$,LI,1)))
850 next:locate 11+LL,6:print [II] "♥":next:next:for I=1 to 30:RF(I)=1:next
860 for I=1 to 5:read TI$(I),EN$(I):next
870 locate 5,8:print "MACHINE.":console 10,10,6,14:LI=0:DB=0
880 for I=1 to 52:read M1$,M2$:for L=1 to 32:DA=val("$"+mid$(M1$,L*2-1,2))
890 poke $E000+LI,DA:DB=DB+DA:LI=LI+1:next:if hex$(DB)<>M2$ then 910
900 DB=0:print 1220+I*10;"Ok.":next:console:for I=1 to 10000:next:goto 270
910 beep:print 1220+I*10;"Error.":console:end
920 '----- [[ DATAs. ]] -----------------------------------------------
930 data 007F405946595946,007F404040404040,007F404040404040,465959594646407F
940 data 404040404040407F,404040404040407F,007F404040404040,007F40404144434C
950 data 007F404040404040,404040404040407F,4C43435C5C5C407F,404040404040407F
960 data 007F404040404040,007F404040404040,007F404146595946,404040404040407F
970 data 404040404040407F,464659594641407F,007F405859594646,007F404040404040
980 data 007F405859594646,494646595958407F,404040404040407F,494646595958407F
990 data 007F404041444146.007F405F53535F5F,007F405F53535F5F,494641444140407F
1000 data 5F5F5F53535F407F,5F5F5F53535F407F,007E600000E70600,0000000000000000
1010 data 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1020 data 00006070584C4643,0000605048444241,0000605048444241,4143464C58706000
1030 data 4142444850600000,4142444850600000
1040 data 001C,0014,00B3,00AC,00CC,0014,0123,00AC,0000,0005,0050,0055
1050 data 0500,0505,0550,0555,5000,5005,5050,5055,5500,5505,5550,5555
1060 data AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjLLLLMLNL0000000000000000000000000000000000
1070 data 0000000000000000000,80000800008000800008,C0400000000000001018
1080 data 00248000049000092000,00040002800110008200O,001118C00000018C44000
1090 data 0000020383E0E02000000,0000088000800088000000,3E002030180C0602003E0
1100 data 0000000000000000E3F7F8,FF7F3F1F0F07030100000,F07030100000040607078
1110 data 00000006C1C1B00000000,FF9F020000000000183F78,0180C0603C7E3F0783FF8
1120 data 0000000000002ABFFFFFF8,0000001C7E3E0E0200080,0180CC060000301980C00
1130 data C4600C061004301803118,FFFFF06000000307FFFF8,1C0E07000000038FC7E38
1140 data C1E0E0301000E0707C3E0,0000001F8FC7E3F1F8FC0,001F0F87C3E1F00000000
1150 data 00000886C3E1F07010000,80C070783E3F1FDFEFFF8,888000010C98400000888
1160 data FFFFF8F83C1E0F8FFFFF8,FFFBF078380E0F07EFFF8,000000000000000000000
1170 data "███ ███ ██ ⇨███ " , "All⇨Round⇨Clear?"       :'┌── [ Messge. ] ──┐
1180 data "█ █ ⇨█ ⇨█ █ █ █ " , "⇨See⇨You⇨Next⇨⇨⇨"      :'│ ｺｰﾋｰ ﾆﾊ ﾆﾄﾞ 。  │
1190 data "██ ⇨⇨█ ⇨█ █ █ █ " , "⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨Game.⇨"      :'│ ﾊﾟｽﾞﾙﾊ RIDO 。  │
1200 data "█ █ ⇨█ ⇨█ █ █ █ " , "⇨(C)⇨1990⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨"      :'│ ...... ???? 。  │
1210 data "█ █ ███ ██ ⇨███ " , "⇨⇨⇨⇨By⇨T.Gamou⇨⇨"       :'└─────────────────┘
1220 '═══ [[ Macine. ]] ═══════════════════════════════════════════════
1230 data 3E0DDF6AC900000000003E0EDF6AC9003A00FF87870603903200FFC900000000,995
1240 data 3A01FFCB270602803201FF00000000003A02FFCB273C3202FF000000000000C9,84B
1250 data CD10E03E003203FF3204FF00000000003A01FF473A03FF806F3A02FF473A04FF,ACF
1260 data 80673A00FF4F06F00ADF083A00FF3C003200FF00000000000003A03FF3C3203FF,9A8
1270 data 060290C250E000003E003203FF3A04FF3C3204FF06029000C250E0C900000000,9FD
1280 data 3A06FF47878787800609904 73A05FF004F78813207FFC900000000000000000,908
1290 data 3A07FF4F06F10A3200FF000000000C93E01320AFF320BFF00000000000000000,740
1300 data 3A0AFF3205FF3A0BFF3206FFCDA0E000CDC0E03A0AFF3201FF003A0BFF3202FF,E9A
1310 data CD20E00000CD40E00000000000000000003A0AFF473E0A903205FF3A0BFF473E0A,925
1320 data 903206FFCDA0E0CDC0E00000000000003A0AFF473E0A903201FF3A0BFF470000,BA0
1330 data 3E0A903202FFCD20E000CD40E00000003A0AFF3C320AFF060A90C2E0E03E0100,BE0
1340 data 320AFF3A0BFF3C320BFF060690C2E0E0C9000000000000000000000000000000,7DE
1350 data 3E09320CFF320FFF3E8032ECE10000003E3D3208E20000C3C0E1000000000000,97C
1360 data 3E49320CFF320FFF00003E9032ECE1003E3C3208E20000C3C0E1000000000000,9CB
1370 data 3E013210FF3211FF3212FF00000000003A0FFF4F06F10A473A12FF6F26F27000,A26
1380 data 3A12FF3C3212FF3A0FFF060900320FFF3A10FF3C3210FF060A90C2D0E1000000,B3A
1390 data 3E013210FF3A0CFF00320CFF3A0CFF00320FFF3A11FF3C3211FF060A90C2D0E1,C62
1400 data 3E513213FF000000000000000000003A13FF6F4F26F206F17E023A13FF3D00,7F5
1410 data 3213FFC230E20000000000000C9003EE03213FF003E1E3214FF0000000000,7E4
1420 data 3A13FF3D3213FFC260E23EE03213FF003A14FF3D3214FFC260E20000000C900,CCF
1430 data 3E013215FF00003E083216FF000000003A15FF3217FF3A16FF3218FFCDF0E200,ADF
1440 data 3A15FF473E0A903217FF3A16FF3218FFCDF0E23A16FF3D3216FFC290E2003E08,E39
1450 data 3216FF3A15FF3C3215FF473E06000090C290E2000000000000000000000000C9,82F
1460 data CDA0E03A07FF4F06F10A3219FF0000C93A17FF3205FF3A18FF3206FFCDE0E200,E8D
1470 data 00000000000003A19FF060590C800003A19FF060690C800003A19FF321AFF00,808
1480 data 3A18FF060990C83A17FF3205FF3A18FF3C321BFF3206FFCDE0E23A19FF060690,DCB
1490 data C03E063200FF3A17FF3201FF3A18FF003202FFCD20E0CD40E00000000000000000,AF5
1500 data 3A1AFF3200FF3A17FF3201FF3A1BFF003202FFCD20E0CD40E00000000000000000,B47
1510 data 3A17FF3205FF3A18FF3206FFCDA0E0003A07FF4F06F13E06020000000000000,A27
1520 data 3A17FF3205FF3A1BFF3206FFCDA0E0003A07FF4F06F13A1AFF0200000000000,B39
1530 data 3A1BFF3218FFCD50E200000000C320E33E013221FF3222FF3E003223FF3224FF,C2D
1540 data 3A21FF3225FF3A22FF3226FFCD30E4003A21FF473E0A903225FF3A22FF3226FF,DC4
1550 data CD30E400003A22FF3C3222FF06099000C2E0E33E013222FF3A21FF3C3221FF00,C69
1560 data 060690C2E0E30000000000000000000C93A25FF3205FF3A26FF3206FFCDE0E200,BA3
1570 data 3A19FF473A20FF90C000000000000003A23FF3C3223FF3A26FF3C3226FF0000,A20
1580 data 3A25FF3205FF3A26FF3206FFCDE0E2003A20FF473A19FF90CA50E4000000000,D39
1590 data 3A23FF3227FF3D3223FFC800000000003A27FF473A24FF803224FF0000000000,9E6
1600 data 3A22FF3226FF00000000000000000003E063200FF3A25FF3201FF3A26FF0000,816
1610 data 3202FFCD20E0CD40E03A25FF3205FF003A26FF3206FFCDA0E03A07FF4F06F100,EEA
1620 data 3E06020000CD50E2000000CD20E500003A26FF3C3226FF3A27FF3D3227FF0000,9FE
1630 data C2B0E40000003E003223FF000000000CD50E2CD80E2000000C900000000000,8DF
1640 data 3A28FF3DC03A20FF3200FFCD00E00000CD50E500CD50E23E063200FF00CD50E5,E0D
1650 data CD0AE000CD50E20000CD50E200C900003E00322AFF322BFF3A25FF3201FF3A26,C63
1660 data FF3202FF00CD10E0CD20E03A01FF3D003201FF3A02FF3D3202FF000000000000,B10
1670 data 3A01FF473A2AFF806F3A02FF473A2BFF80673A00FF4F06F00ADF080000000000,B0F
1680 data 3A00FF3C3200FF3A2AFF060380322AFF060690C280E53E00322AFF0000000000,A49
1690 data 3A2BFF060380322BFF060690C280E5C9000000000000000000000000000000000,6D5
1700 data 3E043235FF3236FF000000000000000003A35FF0630806F26FF7E3201FF000000,877
1710 data 3A35FF3C87870603903202FF3E063200FFCD40E03A01FF3D3201FFD60300C22A,C54
1720 data E63E143201FF000000003A35FF3200FFCD40E000003A35FF0630806F26FF0000,AAE
1730 data 3A01FF77000000000000000000003A35FF3D3235FFC2F0E50000CD50E200,958
1740 data 3A36FF3D3236FF3235FFC2F0E500000000000000000000000000000000000C9,7D9
1750 data 46636666636664666666646366666266266663166666616666666666656666
1760 data 6666266666656221666600000000000000000000000000000000000000000
1770 '----- [[ (C) 1990 「 RIDO 」 By Takashi. Gamou. ]] ------------------
```


★うちの家の近くに「スーパーSHINOBI」という店があるわけないよ。(岡山市・**今川佳信14才**)……【**編**：なんか今日Dr.遅いですねエ。昼にはくるって言ってたのに…。**影**：ヒソヒソ。しかけた落とし穴にかかったようだな。キラリ。】



PC6001/mkII/6601/SR (モード1, ページ2)用

苺大福の苺を囲んでしまえ

苺(いちご)の宴(うたげ)

新野　恵貴

ごあいさつ

フハハハッ，私の名は新野恵貴。3千万6百年の昔，この地に降りたったことのある過去の遺物である。フハハハッ，どっごぁーっ！

プロローグ

「隊長，あの地球(はし)にNTGが大量に確認されました。」

彼らの言語で"PLANET65"と呼ばれる星から航行を続ける宇宙船。彼らは今や枯渇(こかつ)の危機に瀕(ひん)している資源，NTGを求めてやってきた。NTGとは我々のことばで"いちご"。だが彼らが降りたったのは面到財閥や通天閣グループをもしのぎ，その力は遠く冥王星(めいおう)まで届くといわれるFUJIEDA-CITYのMA財閥(ざいばつ)のいちご栽園。

金持ちの考えることはわからない。発見された彼らはNTG(いちご)のためにあることをやらされるハメに…。

65人の災難

タイトル画面がでたらスペース・キーでスタートです。

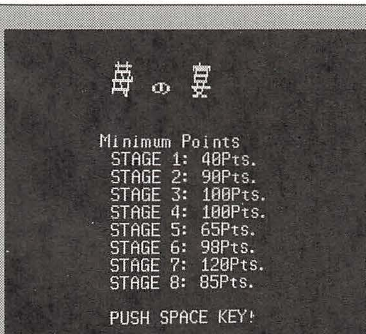
画面が作成されると左上にDNA操作によってできた巨大ないちごと，右下に小さな黄色の四角（クルセイダー）がでます。カーソル・キーを押すといちごとクルセイダーは動きはじめます。

あなたはクルセイダーをカーソル・キーで4方向に操作します（一度押したら止まらない)。いちごは壁に当たると進行方向右に向きを変えます。スペース・キーを押すとクルセイダーから壁がでます。これを利用して，いちごを狭い空間でくるくるまわるようにすれば1面クリアです。

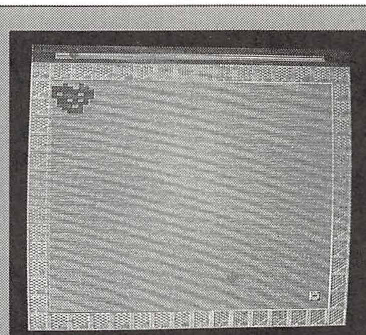
具体的には，壁に当たってからつぎの壁に当たるまで動く回数を1回以内にして，それが4回続けばいいのです（わかりづらいですが，1回クリアすれば「あぁこういうことか」とわかると思います)。

画面上には黄色い棒でエネルギーが表示されています。これは時間と共にドカドカ減っていきますが，壁を作るとさらに2倍の速さで減っていきます。

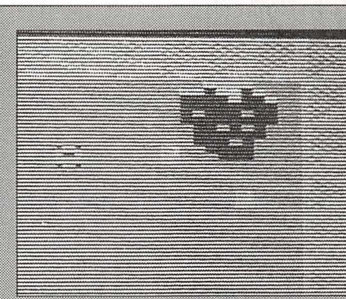
これがなくなったり，クルセイダーが



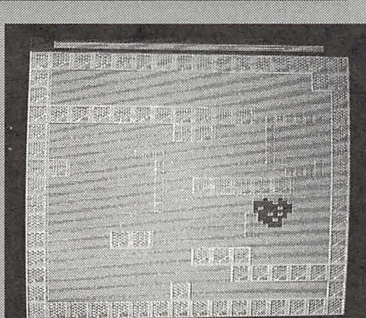
◀《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタートだ



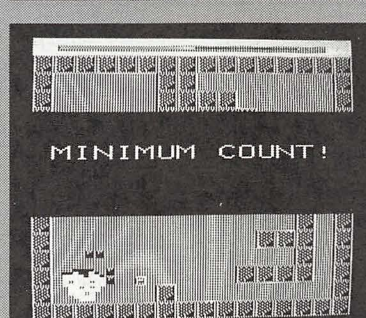
◀《写真2》左上に巨大ないちごが，カーソル・キーを押すと動きだす



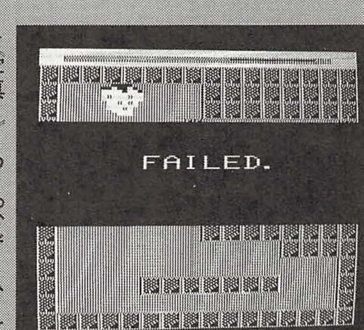
▲《写真3》いちごを壁で囲め！壁は1個で十分。いちごを動けなくする



▲《写真4》面が進むとなかなかどうして，壁を作りすぎると自分が動きにくくなる



▲《写真5》やったぜ！記録更新の画面。どんなもんだい



▶《写真6》うわーっ，ゲーム・オーバー画面。すかさずスペース・キーでコンティニューだ

壁や<ruby>NTG</ruby>にぶつかったり，全８面をクリアするとゲーム・オーバーとなります。

また面クリアしたとき，その面の最小スコアを下回っていれば「MINIMUM COUNT！」と表示され登録されますが，そうでない場合は何も表示されず，ちょっと静止してからつぎの面へいきます。

ちなみにタイトル・ロゴ(？)が出現する前にスペース・キーを押せばコンティニューになります（ゲーム・オーバーから押しっぱなしにするのがよい）。

プログラムについて

リスト１をロード，ラン，**リスト２**をロード，ランしてミスがなければ動きます。

はじめはメインループもBASICだったんですが，何度作りなおしても満足な速度にならなかったので，しかたなくマシン語にしました。またBGMのデータがけっこうあるので「いらんっ！」という人は**リスト１**の670〜750行，870行から最後までと120行の「〜DE20」の後のGOSUB300を消して，**リスト２**の2400，2420行を「RETURN」にしてください。

今回BGMルーチンにひっついているのは超短周期音量調節ルーチンとデチューン・ルーチンです。

《第１表》変数表

変数	内容
SC	スコア
RO	面数
HI(n)	n面のミニマムスコア
M＄(n)	n面の画面データ
XX, YY, M＄	表示サブ・ルーチン用
BX, HX, DX	キャラPUTデータ・アドレス書きこみ番地が入っている。（順に通常サイズ，４倍サイズ，1/4サイズのキャラ用）
EN	エネルギー

つぎに会えるのはいつかなあ…。

では，そ・ゆ・ことで「新野恵貴」は「しんのめぐたか」ではなくて「にいのしげき」です。では，さようなら…。

★　★　★

《第２表》EXECの番地について

番地	内容
DA00H	メイン・ルーチンをコールします
DAF0H	BGM割りこみをSTOPします
DED6H	BGM割りこみをSTARTします
DF2AH	通常サイズ
DF36H	1/4サイズ
DF38H	４倍サイズ それぞれの大きさのキャラプットに値をセットしてUSRの番地を変更します。 （実際のキャラPUTはUSR文で使う）
DDE	「モノTONE CHANGER P6」。

《リスト１》苺の宴のマシン語データ・プログラム・リスト

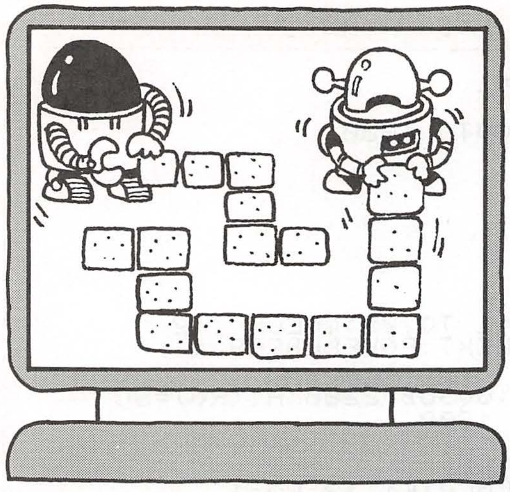
```
10 CLEAR 50,&HD9FF:SOUND7,238:SOUND6,7:L$="T182l16sm3000":CLS
20 PRINT "おっそろしく なが~く おまち くだ~さいっ!":PLAY L$+"o6CCFFDDGG
100 A1=&HDD00:FOR L=1 TO 3:CH=(L=3):AD=A1:GOSUB 300:A1=A1+&H20:NEXT
110 AD=&HDA00:GOSUB 300:GOSUB 300
120 AD=&HDE00:GOSUB 300:AD=&HDE20:GOSUB 300:AD=&HDF00:GOSUB 300
130 AD=&HDDA0:GOSUB 300:AD=&HDDE0:GOSUB 300:AD=&HDC00:GOSUB 300
150 SCREEN3,2:COLOR,3:CLS:POKE &HDE14,&H40:EXEC&HDF2A:A=USR(&HE21E)
160 W=0:FOR Y=0 TO 11:V=0:FOR X=240 TO 255
170 P=POINT(X,Y):PSET(V,W),P:PSET(V,W+1),P:V=V+2:NEXT:W=W+2:NEXT:
180 HL=&HE200:DE=&HDF40:GOSUB 340:FOR I=&HDD80 TO &HDD9F:POKEI,170:NEXT
280 SCREEN ,1:CLS:PRINT "DATA OKです!LIST2をきどうしてくだ~さい。"
290 PLAY L$,L$:PLAY "L8o2CCE-E-FFGGo3C","L8rCr4.Cr8C":END
300 READ A$:IF A$="¥" GOTO 360
310 FOR I=1 TO LEN(A$)STEP 2
320 A=VAL("&h"+MID$(A$,I,2)):POKE AD,A:M=M+A
330 AD=AD+1:NEXT:GOTO 300
340 FOR X=1 TO 8:H1=HL:FOR Y=1 TO 24:POKE DE,PEEK(H1)
350 H1=H1+32:DE=DE+1:NEXT:HL=HL+1:NEXT:RETURN
360 IF CH=0 THEN RETURN
370 READ CK,A$:IF CK=M THEN M=0:RETURN
380 PRINT A$;"のどこかがちがっています。":PRINT "ごめんなさい・・・・";CHR$(7) :PRINT M
395 REM●●●●●●● キャラクターデータ ●●●●●●●
400 DATA D7557D4155D7AAAAAAAAAAA9490808080AAAAAAAAAAAAAA,¥
410 DATA 5548624862486248624961555589218921892591410101 55,¥
420 DATA A00CFFFFEFFFBEBFBFAFABAA0A323CFFEFFFEEFEBAFAFAAA,¥
430 DATA 10073,400-420
435 REM●●●●●●● きかいごデータ ●●●●●●●●
440 DATA CD6110471106DD0E,01E68028041E0C0E,0278E67FFE002803
450 DATA 32E2DB7932E3DB3E,063201DE2AE0DBCD,00DE2AE0DB3AE2DB
460 DATA 4711C000E6042805,AFED52181378E608,280319180B78E610
470 DATA 2803231803782B00,22E0DB7EFEAA2805,3E0132E4DB1100DD
480 DATA CD00DE0000000000,¥,9723,440-480
490 DATA 2AE8DB1180C3CD00,DB2AE8DBE511C000,3AEADBFE01200919
500 DATA D1E5EB1100031900,FE0220052BD1E5EB,2BFE032008AFED52
510 DATA C1E56960ED52FE04,200923D1E5EB1104,0019003AEADBE601
520 DATA 2005CDBDDD1803CD,CADD3AFFDFE13D20,1421EADB347EFE05
530 DATA 2002360123233600,23342AE8DB22E8DB,ED5BF0DBCD00DB21
540 DATA ECDB347EFE03C000,363602233600C900,F321740F2206FAFB
550 DATA C900000000000000,3AEBDB3D20083E18,3201DEC31CDF3E0C
560 DATA 3201DEC316DE0000,FACEFFEDFFFEDEDA,DADA989898897656
570 DATA ¥,21909,490-560
640 DATA 060C1A77D5112000,19D1130520F4C9CD,4107EB1100DDE5CD
650 DATA 00DEE12CCD00DEC9,¥,3463,640-650
670 DATA F5C5D5E5CDA1DE21,E0DE35C251DE3650,2AE2DE060778D3A0
680 DATA 7EFEFF20052AE4DE,18F3D3A1230578FE,0320EA22E2DECD82
690 DATA DEE1D1C1F1C3740F,21E0DE3A2FDEBE28,1B2335C03E02772A
700 DATA E6DE010A0179D3A0,7ED3A1230C0520F5,22E6DEC92118DB18
710 DATA E90006080EA03E07,ED79DBA2E6802802,06013E0CED7978D3
720 DATA A13E0DED79AFD3A1,C93AE8DEFE01C258,DE0EA03E0AED79DB
730 DATA A21608ED51D3A13E,05ED79DBA21601ED,51D3A13E04D3A0DB
740 DATA A2C60A1600ED51D3,A1C358DE0000F321,20DE2206FAFBC900
750 DATA ¥,24437,670-740
800 DATA 3E063201DECD4107,EB1100DDC300DE00,3E183201DECD4107
810 DATA EB1100DD0604C5E5,CD00DEE123C10520,F5C93E0C3201DE21
820 DATA 0FDE22EBFAC92100,DF18F72110DF18F2,¥,6818,800-820
830 DATA E100000006047EFE,AA200C1101001905,20F4AF32FFDFC93E
840 DATA 0132FFDFC9E521C0,0022ACDD21A0DDC3,A0DDE5210100C3C1
850 DATA DD,¥,5592,830-850
860 DATA 2100E006020E0036,DE230D20FA10F6C9,¥,1348,860のなか
865 REM●●●●●●● BGM データ ●●●●●●●●●
870 DATA 6A0104B27A0006A4,6A1E05457A0004B2,6A01046E6A010545
880 DATA 6A1E03F37A000545,6A0105457A0006A4,6A1E04B26A1E06A4
890 DATA 7A00046E6A0106A4,6A1E04B27A0006A4,6A0104B27A0006A4
900 DATA 6A1E05457A0004B2,6A01046E6A010545,6A1E03F37A000545
910 DATA 6A0105456A1E0545,6A1E05456A1E05EA,6A1E05EA6A1E05EA
920 DATA 6A1E04B26A1E0545,FFFFFFFFFFFFFFFF,6F0100007F010000
930 DATA E01E00007F010000,6F010000E01E0000,6F1E00006F1E0000
940 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,¥,13974,870-940
```


★彼女は今食事中なので話かけると危険だ。(大阪府交野市・鐙よ…16才)……【つぐ美：モグモグ，あら，今日のタケノコはうまくたけてるわ。御飯もおいしいし…。つぐ美，幸せ♡影：どれどれェ…。パクリ!!つぐ美：あーっ，イカリッ！！！！！！】

《リスト 2》苺の宴のメイン・プログラム・リスト

```
10 FOR I=&HC340 TO &HC3FF:POKE I,170:NEXT:R0=1
20 FOR I=1 TO 8:READ M$(I),HI(I):NEXT
70 DX=&HDF0A:HX=&HDF1A:BX=&HDE14:SCREEN 2,2:GOTO 1000
95 REM●●●●●●●● ﾒｲﾝﾙｰﾌﾟ●●●●●●●●●●●
100 EXEC &HDA00
110 IF PEEK(&HDBED)=4 GOTO 430
120 PSET(18+EN,6),0:EN=EN-PEEK(&HDBE3)
130 IF EN<0 OR PEEK(&HDBE4)=1 GOTO700
140 SC=SC+1:GOTO 100
395 REM●●●●●●● NTGをかこんだっ! ●●●●●
430 POKE&HDEE8,0:SOUND 8,15:SOUND0,100:FOR I=1 TO 25:COLOR ,,2
440 SOUND 1,2:COLOR ,,1:SOUND 1,0:COLOR ,,2:NEXT:POKE&HDEE8,1
450 IF HI(R0)<SC GOTO 510
460 GOSUB 2100:XX=1:YY=6:M$="MINIMUM COUNT!":GOSUB 2200:HI(R0)=SC
510 FOR I=1 TO 700:NEXT:R0=R0+1:IF R0<9 GOTO 1300
515 REM●●●●●●● ??? ●●●●●●●●●●●●●●
530 GOSUB2100:EXEC&HDDE0:AD=&HE38A:GOSUB2000
540 LINE(8,144)-(239,168),0,BF:POKE&HFD92,3:LOCATE1,12:R0=1
550 PRINT "Presented by":POKE&HFD92,2:PRINT "  P-NO's 1990"
560 XX=4:YY=6:M$="COMPLATE!":GOSUB2200:GOSUB2420
570 ON STRIG(0)+1 GOTO 570,70
685 REM●●●●●●●● ﾌｧﾝﾌﾞﾙ ●●●●●●●●●●
700 GOSUB 2500:GOSUB 2100
710 M$="FAILED.":XX=5:YY=6:GOSUB2200:FOR I=1 TO 700:NEXT:GOTO70
999 REM●●●●●●●● ﾀｲﾄﾙ ●●●●●●●●●●
1000 SCREEN 4,2,2:COLOR 4,0,2:CONSOLE 0,16,,0:CLS
1040 LOCATE 9,5:PRINT "Minimum Points
1050 FOR I=1 TO 8:LOCATE 10,5+I:PRINT "STAGE";I;":";HI(I);"Pts.":NEXT
1060 IF STRIG(0)=1 GOTO 1300
1070 R0=1:AD=&HE38A:GOSUB 2000:LOCATE10,15:PRINT "PUSH SPACE KEY!";
1080 IF STRIG(0)=0 GOTO 1080
1299 REM●●●●●●● がめん さくせい ●●●●●●
1300 GOSUB2420:SCREEN2:SCREEN3:COLOR,3,1:CLS:LINE(0,0)-(255,11),4,BF
1310 LINE (18,5)-(232,8),3,BF:LINE(20,6)-(230-(R0-1)*10,6),2
1320 EXEC &HDF2A:POKE BX,&H20
1340 M$=M$(R0):N=1:FOR L=1 TO 15:YL=&HE200+L*384
1350 FOR I=VAL("&H"+MID$(M$,N,1)) TO VAL("&H"+MID$(M$,N+1,1))
1360 A=USR(YL+I*2):NEXT:A=USR(YL):A=USR(YL+30):N=N+2:NEXT
1395 REM●●●●●●● READY! ●●●●●●●●●●
1400 RESTORE3500:EN=210-(R0-1)*10:SC=0
1410 FOR I=0 TO 17:READ A$:POKE&HDBE0+I,VAL("&H"+A$):NEXT
1450 EXEC &HDF36:POKEDX,0:A=USR(&HF71C)
1460 EXEC &HDF3B:POKE HX,&H40:POKE HX+1,&HDF:A=USR(&HE502)
1480 ON -(STICK(0)<>0)+1 GOTO 1480,100
1995 REM●●●●●●●● ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ ●●●●●●●●
2000 RESTORE 3400:FOR L=1 TO 2:READ A$:FOR I=1 TO 24 STEP2
2010 FOR J=0 TO 1:N=I-1+J:POKE AD+32*N,VAL("&H"+MID$(A$,I,2))
2020 POKE AD+32*N+1,VAL("&H"+MID$(A$,I+24,2)):NEXT J,I:AD=AD+8
2030 NEXT:POKE&HFD92,2:LOCATE 7,2:PRINT "め":POKE&HFD92,3:RETURN
2100 EXEC &HDDE0:LINE (0,50)-(255,120),0,BF:RETURN
2200 FOR I=1 TO LEN(M$):LOCATE XX+(I-1),YY:COLOR4:PRINT MID$(M$,I,1);
2210 NEXT:RETURN
2325 REM      BGM OFF
2400 EXEC &HDAF0:FOR I=8 TO 10:SOUND I,0:NEXT:RETURN
2415 REM      BGM on
2420 Z=&HDC:POKE&HDEE0,1:POKE&HDEE8,1:SOUND 9,16
2440 POKE &HDEE2,&H88:POKE &HDEE4,0:POKE &HDEE3,Z:POKE&HDEE5,Z
2450 POKE &HDEE6,&H80:POKE&HDEE7,Z-1:POKE &HDEE0,1:EXEC&HDED6:RETURN
2475 REM      SE
2500 POKE&HDEE8,0:FOR L=0 TO 15 STEP 3:SOUND 8,15-L
2510 FOR I=0 TO 255 STEP30:SOUND 0,I:SOUND 1,0:SOUND 1,1:NEXT:NEXT
2520 GOSUB 2400:RETURN
2995 REM●●●●●●● ﾃﾞｰﾀ ●●●●●●●●●●●●
3000 DATA 0F000000000000000000000000000F,40
3010 DATA 0F8F8F000012145600BECE005B000F,90
3020 DATA 0F67696A00131200ADDDBDDDAD660F,100
3030 DATA 0FEE001A7800118C0000458AAF770F,100
3040 DATA 0F00001ABB145500AA00674E55AA0F,65
3050 DATA 0F558A8A8A565768781179 6E5E110F,98
3060 DATA 0FDEEE14AA440012492EEE1C1D1D0F,120
3070 DATA 0FEE8822EEEE772299EEAA12DD180F,85
3400 DATA 083F083F2120FF4241FF800010FE10FC0489FF0808F85030
3410 DATA 027F5F103F203F08FF300F7800FEFA08F810F040FE8000F0
3500 DATA 1C,F7,04,02,00,00,00,00,02,E5,04,01,00,00,00,00,40,DF
```

★ワンテク：MSX2で ESC, SHIFT, GRAPH キーを押すと list と入力できる。(和歌山県東牟婁郡・MR★SKY15才)……【影：おーっとでました，久びさのワンテクです。編：しかし，どうやってこんなの見つけるのかなー。影：よっぽどひまなんでしょ。】



PC-6001mkIISR/6601SR (N66SR-BASIC)用

2人用トロンタイプのゲームだ

エリア
AREA13

E-ISLAND

内容

内容というものは，何もなく，このゲームは，昔あったゲーム（確かバリケード・ゲームだと思ったけど）のパワーアップ・バージョンです。

遊びかた

このゲームは2人用で，互いにバリケードを作っていき，長い間画面を動き回っていたほうが勝ちです（一度通るとそこにはバリケードができるので通れなくなる）。

しかし，これだけでは，昔のままなので，新たに加えたのがパワーアップ・アイテムです。そのパワーアップ・アイテムの役わりは第1表です。

操作方法

プレイヤー1（赤）が，キーボードのカーソル・キー，プレイヤー2（青）がジョイスティックの1です。

ただし，一度，方向を決めると他の方向を指定するまで進み続けます。

一言

《第1表》

緑色………	1度に2マス進む
青紫………	1度に1マス進む
黄色………	プレイヤーが入れ変わる
空色………	カベ

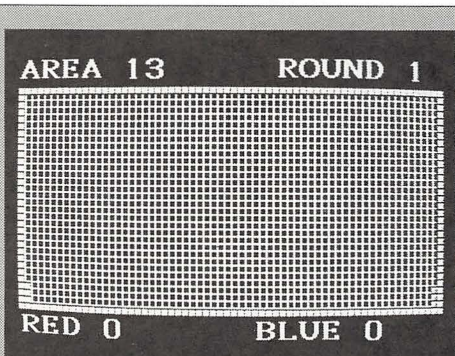
入力方法は，WIDTH80, 20にして入力するのがいいでしょう。

ゲームそのものも単純なので複雑なゲームにつかれたら遊んでみてください。なかなか，燃えられると思いますよ。まあ66のユーザーでは，複雑なゲームなんかないけどね！

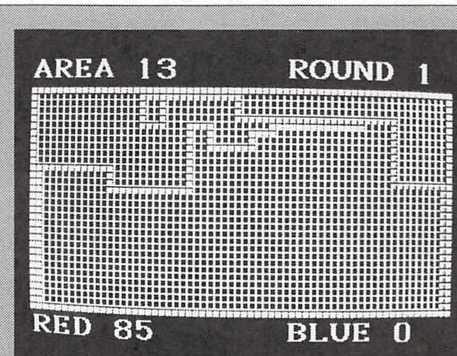
CHECKER FLAG

Dr.D：うーむ，移植プラス・アイデア物でせめてきおったな。だが，この内容ならPC-6001から遊べるようにしてほしかったのう。

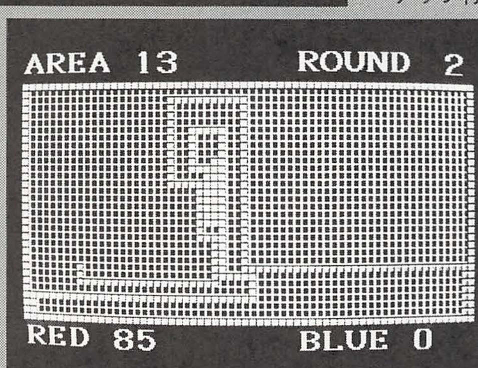
編：あと，アイテムに一定時間無敵ってのもあったらよかったかもしれませんね。私の希望ですが…。



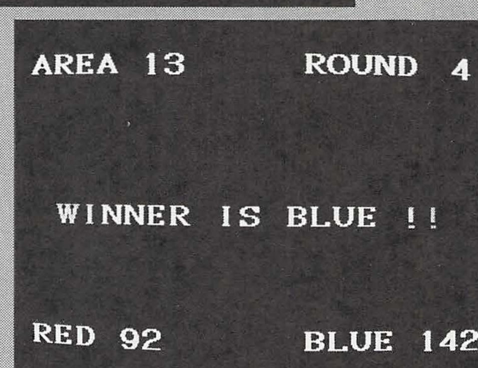
◀《写真1》こんな感じのゲームはたくさんある。だけど今回はパワーアップ付き



◀《写真2》あらよっと、青がぶつかっちゃった。ひさしぶりにやると、ハマる？



▶《写真3》カラーじゃないから、わからないけど、本当はきれいなんだョ

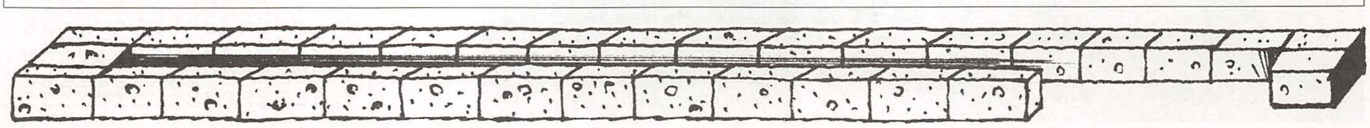


▶《写真4》青の逆転勝利！もっと速くて，パワーアップがたくさんあれば言うことなし！

★影さんとつぐ美さんは結婚しているように見えるんだけどな？（群馬県高崎市・ガンバロン15才）……【つぐ美：どこをどう見たら，そのように見えるのよ，もう。影：いやいや，どうして読者の目はこえておるわい。グハハハハー。プーッ。】

```
10 TALK"F41.":GØTØ 550
20 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ MØVE ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
30 PLAY"V15L32T100Ø5BØ6BØ7BØ8BØ5EØ6EØ7EØ8E"
40 X(1)=5:Y(1)=170:X(2)=310:Y(2)=170 :PUT(X(1),Y(1)),G,PSET
50 J(1)=1:J(2)=1:N(1)=1:N(2)=1        :PUT(X(2),Y(2)),H,PSET
60 Q=Q+1:I=W:FØR J=1 TØ J(I):S=(STICK(0)+1)/2:GØTØ 80
70 I=T:FØR J=1 TØ J(I):S=(STICK(1)+1)/2:GØTØ 80
80 ØN S GØSUB 150,160,170,180
90 X(I)=X(I)+5*(N(I)=4)-5*(N(I)=2):Y(I)=Y(I)+5*(N(I)=1)-5*(N(I)=3)
100 P=PØINT(X(I)+3,Y(I)+3)
110 IF I=1 THEN PUT (X(I),Y(I)),G,PSET ELSE PUT(X(I),Y(I)),H,PSET
120 IF P<>1 THEN GØSUB 190
130 NEXT J
140 IF I=W THEN 70 ELSE 60
150 N(I)=1:RETURN
160 N(I)=2:RETURN
170 N(I)=3:RETURN
180 N(I)=4:RETURN
190 PLAY"V15L16T255Ø5CØ6CØ7CØ8C"
200 ØN P(P) GØSUB 220,220,230,240,250,220
210 RETURN
220 ØN I GØTØ 280,290
230 J(I)=1:RETURN
240 J(I)=2:RETURN
250 IF W=1 THEN W=2:T=1 ELSE W=1:T=2
260 RETURN
270 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ テン ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
280 Q(2)=Q(2)+Q:GØTØ 300
290 Q(1)=Q(1)+Q:GØTØ 300
300 Q=0:LINE(0,183)-(319,199),1,BF:FØR X=0 TØ 2
310 KANJI(0+X,183),6,"REĐ"+STR$(Q(1))+"        BLUE"+STR$(Q(2)):NEXT
320 IF R=4 THEN 370 ELSE TALK"F1 SUPE-SUKI-Ø ØSITEKUĐASAI."
330 IF STRIG(0)=0 THEN 330
340 LINE(280,0)-(319,15),1,BF:R=R+1:FØR X=0 TØ 2
350 KANJI(280+X,0),6,STR$(R):NEXT X
360 GØTØ 650
370 FØR I=0 TØ 3000:NEXT:LINE(0,20)-(319,179),1,BF
380 IF Q(1)=Q(2) THEN 390 ELSE 410
390 TALK"F1 ĐØUTEXĐESU/SYØUBUGACUKUMAĐE YARINASAI.":FØR I=0 TØ 3000:NEXT
400 GØTØ 10
410 TALK"F1 ØMEĐETØUGØZAIMASU/KAQTANØWA ANATAĐESU.":IF Q(1)>Q(2) THEN 430
420 FØR X=0 TØ 2:KANJI(20+X,100),10,"WINNER IS BLUE !!":NEXT:GØTØ 440
430 FØR X=0 TØ 2:KANJI(30+X,100),4,"WINNER IS REĐ !!":NEXT
440 GØTØ 440
450 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ØPENING ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
460 SCREEN 3,2,1:PALET 13,9:PALET 16,9:CLS
470 FØR X=0 TØ 3:KANJI(130+X,70),14,"AREA 13":NEXT:SCREEN 3,2,2:Z=18
480 FØR I=0 TØ 60:FØR A=0 TØ 10:RØLL Z:NEXT:Z=Z-1:IFZ=0 THEN 490 ELSE NEXT I
490 FØR X=0 TØ 3:KANJI(242+X,120),14,"BY E-ISLANĐ"
500 KANJI(100+X,180),16,"- HIT SPACE KEY -":NEXT X
510 FØR C=2 TØ 16:PALET 16,C:FØR I=0 TØ 100:NEXT I
520 A$=INKEY$:IF A$="" THEN NEXT C ELSE 540
530 GØTØ 510
540 SCREEN 3,2,1:CLS:RØLL:GØTØ 620
550 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ショキセッテイ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
560 CLS:CØNSØLE,,0,0:SCREEN 2,2,1:CLS
570 ĐIM G(8),H(8),K(8),L(8),M(8),Ø(8),P(15),Q(2),N(4):W=1:T=2:R=1
580 FØR X=0 TØ 25 STEP 5:LINE(X+1,1)-(X+4,4),16,BF:READ C:P(C)=(X/5)+1
590 LINE(X+2,2)-(X+4,4),C,BF:NEXT:GET(0,0)-(4,4),G
600 GET(5,0)-(9,4),H:GET(10,0)-(14,4),K:GET(15,0)-(19,4);L:GET(20,0)-(24,4),M
610 GET(25,0)-(29,4),Ø:ĐATA4,10,2,13,15,6:GØTØ 450
620 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ メン カク ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
630 SCREEN 2,2,2:PALET:FØR X=0 TØ 2:KANJI(0+X,0),6,"AREA 13       RØUNĐ 1"
640 KANJI(0+X,183),6,"REĐ 0        BLUE 0":NEXT
650 LINE(0,20)-(319,179),1,BF:FØR X=0 TØ 315 STEP 5:PUT(X,20),Ø,PSET
660 PUT(X,175),Ø,PSET:LINE(X+6,26)-(X+6,173),8:NEXT:FØR Y=25 TØ 170 STEP 5
670 PUT(0,Y),Ø,PSET:PUT(315,Y),Ø,PSET:LINE(6,Y+4)-(313,Y+4),8:NEXT
680 READ P,X,Y:ØN P GØTØ 690,690,700,710,720,730
690 GØTØ 20
700 PUT(X*5,Y*5),K,PSET:GØTØ 680
710 PUT(X*5,Y*5),L,PSET:GØTØ 680
720 PUT(X*5,Y*5),M,PSET:GØTØ 680
730 PUT(X*5,Y*5),Ø,PSET:GØTØ 680
740 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ĐATA ◆◆◆◆◆◆◆◆◆
750 ĐATA 0,0,0,4,31,6,3,31,20,4,31,27,0,0,0,5,2,6,3,31,6,5,60,6,5,31,20
760 ĐATA 4,28,33, 4,34,33, 0,0,0,6,2,6,6,3,6,6,4,6,6,58,6,6,59,6,6,60,6
770 ĐATA 6,2,7, 5,3,7, 5,59,7,6,60,7,6,2,8,6,60,8,3,31,20,4,2,33,4,60,33,0,0,0
780 ,28,33, 4,34,33, 0,0,0
```

PC-6001 mkII SR



★しばらく旅にでます。いつになるかはわからないけど，いい男になってきっと帰ってくるから。あなたも素敵な人になってください。(大阪府吹田市・See ya16才)……【影：ふーむ（受験に失敗したか…)。つぐ美：あらら（失恋したのかしら…)。】



PC-8001mkII/SR (N80-BASIC)用

このごろはやりの倉庫番タイプのパズルゲーム

BLOCK PANIC（ブロック パニック）

奥島　善融

内容

これは，単なるパズルタイプのゲームです。

遊びかた

YOUKO（ヨウコ）をテンキーで動かして，宝を全部取ってドアにいけばいいのです。しかし，行く手にはブロックが邪魔しています。そのブロックを動かして宝を取ってください。ところがブロックは1度に1個しか動かせません。赤いブロックは動かせますが，緑のブロックは動かせません。

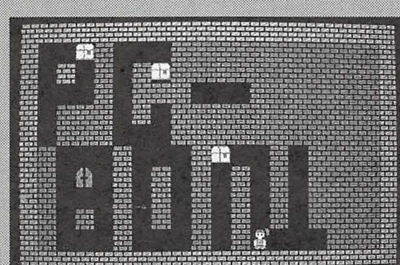
最後に

このプログラムを作るにあたって，絶大なる助言をしてくれた長谷川幹人氏にこの場をかりて感謝します。

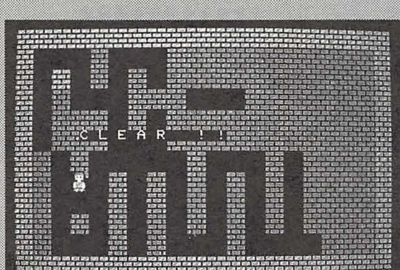
函館高専C愛好会をよろしく!!



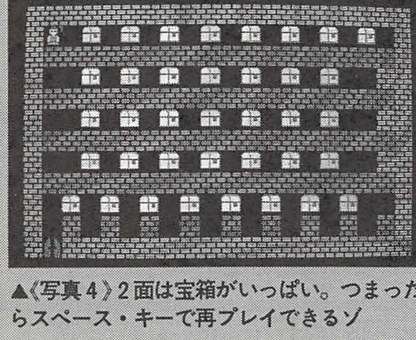
▲《写真1》BLOCK PANICのタイトル画面だ。スペース・キーでスタートだヨ



▲《写真2》壁を押して宝を集めろ!最近このテのゲームが多くなってきたなァ……



▲《写真3》よし!クリア。クリアした後に何かの文字ができる面ってのがあってもおもしろいかもネ



▲《写真4》2面は宝箱がいっぱい。つまったらスペース・キーで再プレイできるゾ

CHECKER FLAG

Dr.D：何の変わりばえもしとらんパズルゲームじゃのう。せっかく主人公を女の子にしたんじゃから，それなりに，壁をもっとかわいいものにするとか，宝箱をチョコパフェにするとか，ほんの少しでもいーからキャラにこるという努力を見せてほしかったのう。

編：確かにこれじゃ，そのまんま倉庫番ですもんね。こういうゲームは，キャラクターにこりましょう。

BLOCK PANICのプログラム・リスト

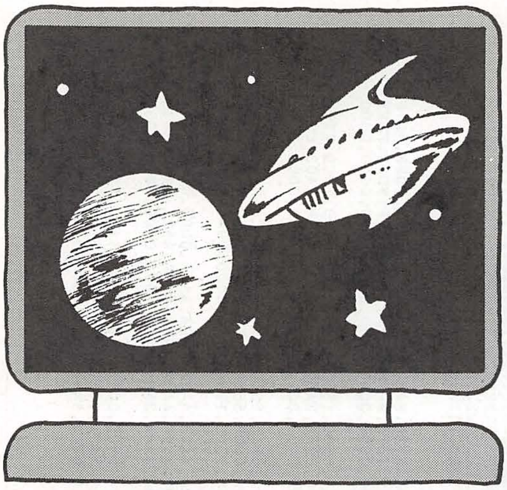
```
10 CMD CLS 3:CMD SCREEN 2,0,6:CONSOLE0,25,0,1:WIDTH80,25:LOCATE 0,0,1
20 A=34:DIM TA%(A),HI%(A),K1%(A),K2%(A),DO%(A),MP(20,12)
30 GOSUB 670
40 CMD CLS 3:WIDTH 40,25
50 LOCATE 10,1:PRINT"BLOCK PANIC"
60 CMD PUT@(32,32),HI%,PSET:LOCATE 6,4:PRINT"YOUKO"
70 CMD PUT@(32,64),TA%,PSET:LOCATE 6,8:PRINT"TREASURE"
80 CMD PUT@(32,96),DO%,PSET:LOCATE 6,12:PRINT"DOOR"
90 CMD PUT@(192,32),K1%,PSET:LOCATE 26,4:PRINT"BLOCK"
100 CMD PUT@(192,64),K2%,PSET:LOCATE 26,8:PRINT"WALL"
110 LOCATE 10,18:PRINT"HIT [SPC] KEY !!"
120 LOCATE 15,22:PRINT"PROGRAMED BY Y.Okushima"
130 LOCATE 28,23:PRINT"M.Hasegawa"
140 IF INKEY$<>" " THEN 140
150 R=0:LE=3
160 WIDTH80,25:IF R=13 THEN 410
170 CMD CLS 3:GOSUB 450:X=XA:Y=YA
180 XX=X:YY=Y:CO$=INKEY$:CO=VAL(CO$)
190 IF CO$=" " THEN 420
```


★もし影さんの集団が目の前に現れたらどうなるだろうか。ああ考えるのが怖い。初投稿です。(福井県丹生郡・清水　誠18才)
…【編：本当に，天井裏なんかに影さんがいたりして…。つぐ美：それでこちらを見てたりしたら…。影：ジ――ッ!!】

```
200 IF CO$="" THEN 180
210 ON CO GOTO 180,260,180,250,180,240,180,270,180
220 GOTO 180
230 CMD LINE(XX*16,YY*16)-((XX+1)*16,(YY+1)*16),0,BF:CMD PUT@(X*16,Y*16),HI%,PSE
T:GOTO 180
240 X=X+1:X1=1:Y1=0:GOTO 280
250 X=X-1:X1=-1:Y1=0:GOTO 280
260 Y=Y+1:X1=0:Y1=1:GOTO 280
270 Y=Y-1:X1=0:Y1=-1:GOTO 280
280 IF MP(X,Y)=1 THEN X=XX:Y=YY:GOTO 180
290 IF MP(X,Y)=2 THEN 330
300 IF MP(X,Y)=3 THEN 360
310 IF MP(X,Y)=4 THEN 370
320 GOTO 230
330 IF MP(X+X1,Y+Y1)<>0 THEN X=XX:Y=YY:GOTO 180
340 CMD PUT@((X+X1)*16,(Y+Y1)*16),K1%,PSET
350 MP(X,Y)=0:MP(X+X1,Y+Y1)=2:GOTO 230
360 MP(X,Y)=0:SC=SC+1:GOTO 230
370 IF SD=SC THEN 390
380 X=XX:Y=YY:GOTO 180
390 CMD LINE(XX*16,YY*16)-((XX+1)*16,(YY+1)*16),0,BF:CMD PUT@(X*16,Y*16),HI%,PSE
T
400 CMD LINE(56,80)-(176,88),0,BF:WIDTH 40,25:LOCATE 6,10:PRINT"C L E A R   ! !
":FOR A=1 TO 1000:NEXT:GOTO 160
410 CMD LINE(40,80)-(216,88),0,BF:LOCATE 10,10:PRINT"Y O U R   A L L   R O U N D
   C L E A R ! ! ":END
420 LE=LE-1:IF LE=0 THEN 440
430 R=R-1:GOTO 160
440 CMD LINE(80,80)-(224,88),0,BF:WIDTH 40,25:LOCATE 10,10:PRINT"G A M E   O V E
 R ":FOR A=0 TO 2000:NEXT:GOTO 40
450 SD=0:SC=0:R=R+1:ON R GOTO 460,470,480,490,500,510,520,530,530,550,560,570,58
0
460 RESTORE 750:GOTO 590
470 RESTORE 800:GOTO 590
480 RESTORE 850:GOTO 590
490 RESTORE 900:GOTO 590
500 RESTORE 950:GOTO 590
510 RESTORE 1000:GOTO 590
520 RESTORE 1050:GOTO 590
530 RESTORE 1100:GOTO 590
540 RESTORE 1150:GOTO 590
550 RESTORE 1190:GOTO 590
560 RESTORE 1240:GOTO 590
570 RESTORE 1290:GOTO 590
580 RESTORE 1340:GOTO 590
590 FOR Y=0 TO 11:READ A$:FOR X=0 TO 19:CL=VAL(MID$(A$,X+1,1))
600 MP(X,Y)=CL:ON CL GOSUB 620,630,640,650,660
610 NEXT:NEXT:RETURN
620 CMD PUT@(X*16,Y*16),K2%,PSET:RETURN
630 CMD PUT@(X*16,Y*16),K1%,PSET:RETURN
640 CMD PUT@(X*16,Y*16),TA%,PSET:SD=SD+1:RETURN
650 CMD PUT@(X*16,Y*16),DO%,PSET:RETURN
660 XA=X:YA=Y:MP(X,Y)=0:CMD PUT(X*16,Y*16),HI%,PSET:RETURN
670 REM CHAR READ DATA
680 RESTORE 1410:FOR B=0 TO A:READ A$:TA%(B)=VAL("&h"+A$):NEXT
690 RESTORE 1450:FOR B=0 TO A:READ A$:HI%(B)=VAL("&h"+A$):NEXT
700 RESTORE 1490:FOR B=0 TO A:READ A$:K1%(B)=VAL("&h"+A$):NEXT
710 RESTORE 1530:FOR B=0 TO A:READ A$:K2%(B)=VAL("&h"+A$):NEXT
720 RESTORE 1570:FOR B=0 TO A:READ A$:DO%(B)=VAL("&h"+A$):NEXT
730 RETURN
740 REM 1 ROUND
750 DATA 11111111111111111111,10032000222222222221,10102023222222222221
760 DATA 10002022200022222221,10222020222222222221,10222000222222222221
770 DATA 12000200023002322221,12040202020202022221,12000202020202022221
780 DATA 12020202020202022221,12000200020002052221,11111111111111111111
790 REM 2 ROUND
800 DATA 11111111111111111111,15030303030303030301,12222222222222222221
810 DATA 10030303030303030011,12222222222222222221,10030303030303030011
820 DATA 12222222222222222221,10030303030303030011,12222222222222222221
830 DATA 10303030303030303001,10202020202020202021,14111111111111111111
840 REM 3 ROUND
850 DATA 11111411111111111111,15202000020000002021,12220202222202002001
860 DATA 10022002020222020201,10202022002020202021,12220002220202022321
870 DATA 12202222222000222021.12020002020222022021.12202020202200202001
880 DATA 10202220220023222221,13020000202020002201,11111111111111111111
890 REM 4 ROUND
900 DATA 11111111111111111111,15202020202020202321,12020202020202020201
910 DATA 10202020202020202021,12020202020202020201,10202020202020202021
920 DATA 12020202020202020201,10202020202020202021,12020202020202020201
930 DATA 10202020202020202021,12320202020202020201,11111111111111111411
940 REM 5 ROUND
950 DATA 00000111110000000000,01111402041111000000,10000020200000100000
960 DATA 22222222222222200000,12230000000322100000,10022023202200100000
970 DATA 01000222220001000000,01002320232001000000,10020220220200100000
980 DATA 15230203020320100000,12222001002222100000,11111111111111100000
990 REM 6 ROUND
1000 DATA 11111111111111111111,15200220200202000201,12222222022202022021
1010 DATA 10202000220002202021,10202232002200220201,12020221220222002021
1020 DATA 10202020202202020201,12202020020220202021,10000202020030200201
1030 DATA 12222020202202202021,10002202022202020201,11411111111111111111
1040 REM 7 ROUND
1050 DATA 11111111111111114111,15202013022000202011,12202020220220222011
1060 DATA 11020220000202020201,10202022222202220001,10020202000020220201
1070 DATA 12212022222212202211,10230202000220220001,10020220202020022221
1080 DATA 10202320222002221301,12000220202020002201,11111111111111111111
1090 REM 8 ROUND
1100 DATA 11411111111111111111,10002202230020022221,12020020202020223221
1110 DATA 12222202202222002021,12021120202021320011,10001222200002202011
1120 DATA 12220022022202000221,10002202020222122221,10202022202202002201
1130 DATA 12020200002002020221,10002022022202200051,11111111111111111111
1140 REM 9 ROUND
1150 DATA 11111111111141111141,12222202020202020201,12320000000202020201
1160 DATA 10202222202022202201,13220202222222222221,12002000202320020201
1170 DATA 12020222020222022001,40202000222000020221,10022022222222220201
1180 DATA 12220220020200002221,15020020020020220001,11111111111111411411
1190 REM 10 ROUND
1200 DATA 11111111111111111111,15200230000000000031,12122010122210211121
1210 DATA 10102310100010021021,10010130120210201201,10210120122210201021
1220 DATA 12001202120212021201,10021000130310201021,10201020120210201201
1230 DATA 12001200011102211121,13020000200000000001,11111111111111111411
1240 REM 11 ROUND
1250 DATA 11111111141111111411,10302000220202022021,12002202222202022221
1260 DATA 12020222020002022021,10222202222022000001,10202000222020202221
1270 DATA 12022222222222220001,40202000020022202221,10202222222200020001
1280 DATA 12222300020020202221,15200200222222320201,11114111141111111411
1290 REM 12 ROUND
1300 DATA 11111111111111141111,13020002200202000201,10202200022032222221
1310 DATA 10202022002220010021,12000202002002020021,10222220222220010021
1320 DATA 12020220200200202001,15202002222222222221,12022020020000200001
1330 DATA 10220222020220222221,12002000020200020201,11111111111111111111
1340 REM 13 ROUND
1350 DATA 11111111111111141111,10232233222200202051,13202200202002020201
1360 DATA 10023200232002030201,13020200202000222001,10020022022200020001
1370 DATA 13023022002020202031,10232200023220220201,13222022022222022231
1380 DATA 10202300220220220201,13202022020220220231,11141111111114114111
1390 ' CHAR DATA
1400 '
1410 DATA 0020,0010,0000,0000,5505,5055,F71F,F4FF,FD7F,FDFF,FD7F,FDFF,FD7F
1420 DATA FDFF,5555,5555,FD7F,7DF5,FD7F,7DF5,FD7F,7DF5,FD7F,FDFF,FD7F,FDFF
1430 DATA FD7F,FDFF,5555,5555,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1440 '
1450 DATA 0020,0010,0000,5400,1500,5554,5500,1555,7F00,15FD,7300,15CD,7F00
1460 DATA 04FD,5F00,00F5,0B00,00E0,EA00,00AB,EA03,C0AB,EA03,C0AB,EA03,C0AB
1470 DATA D503,C057,AA00,00AA,AA02,80AA,1400,0014,0000,0000,0000,0000,0000
1480 '
1490 DATA 0020,0010,0000,0000,5515,5515,5515,5515,5515,5515,0000,0000,1555
1500 DATA 1555,1555,1555,1555,1555,0000,0000,5515,5515,5515,5515,5515,5515
1510 DATA 0000,0000,1555,1555,1555,1555,1555,1555,0000,0000,0000,0000,0000
1520 '
1530 DATA 0020,0010,0000,0000,AA2A,AA2A,AA2A,AA2A,AA2A,AA2A,0000,0000,2AAA
1540 DATA 2AAA,2AAA,2AAA,2AAA,2AAA,0000,0000,AA2A,AA2A,AA2A,AA2A,AA2A,AA2A
1550 DATA 0000,0000,2AAA,2AAA,2AAA,2AAA,2AAA,2AAA,0000,0000,0000,0000,0000
1560 '
1570 DATA 0020,0010,0000,0000,1400,0014,5400,0015,5401,4015,5405,5015,5415
1580 DATA 5415,5415,5415,5415,5415,4015,5401,4015,5401,5415,5415,5415,5415
1590 DATA 5415,5415,5415,5415,5415,5415,5415,5415,0000,0000,0000,0000,0000
1600 REM programed by Y.Okushima
1610 REM              M.Hasegawa
1620 REM PC-8001mk2 BLOCK PANIC
```

PC-8001 mkII/SR

★み～んな好きだけど影さん大好きって言ったら…。(新潟県・**むつあらた13才♀**)……【影：つぐ美ちゃんもいいけど，あと10年もすればあらたちゃんだって…しかし，今を考えればつぐ美ちゃんのほうが…悩む悩む今夜眠れそーにねーや。】



PC-8801シリーズ(N88-DISK BASIC V1/V2モード)用

6人まで参加可能な陣とりシミュレーション・ゲーム

惑星征服者（わくせいせいふくしゃ）

深沢　豪

はじめに

はるかな昔，その超越（ちょうえつ）したテクノロジーで数多くの星系を支配し銀河帝国を打ち建てたと伝えられる惑星コンクエスト。しかし，今はその文明も失われ，伝説だけが残っているのみであった。

……が，この星の古代文明の遺跡（いせき）からかつての失われた技術を得て，再び銀河帝国を築こうとする，六つの知的種族がこの星へやってきた。彼らは，この惑星を支配すべく，行動を開始した……。

と，いうわけで，このゲームは惑星コンクエストの覇を競うマルチプレイヤーズ・ゲームです。1人から6人までで遊ぶことができます。

まずは入力

プログラムはすべてベーシックなので，入力に際してはとくに言うことはありませんが，とにかくプログラムが長いうえにマルチステートメントを多用しているために，入力は困難であると思われます。がんばって打ち込んでください。

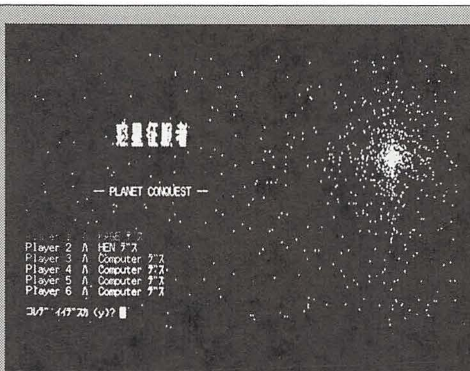
遊びかた

ランして，一度スペース・キーを押すと，まずプレイヤー数と名前を聞いてくるので，入力してください。

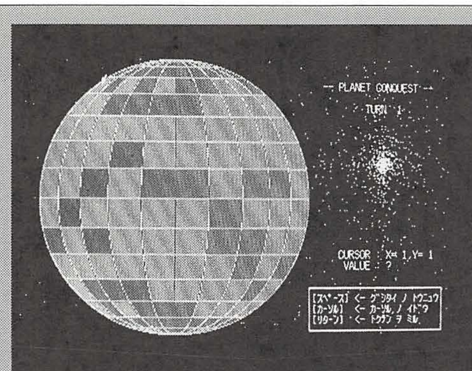
つぎに「水界度」を聞いてきますが，この水界度とは惑星全体に対する海の広さのことです。これが高ければ当然陸地が狭くなり，よって領土の奪いあいも激しくなります。普通はリターンだけで結構でしょう。そうすると画面に惑星の地図が表示され，いよいよゲームがはじまります。

このゲームのプレイヤーの目的は，より多くの土地を占領（せんりょう）して勢力を拡げることです。

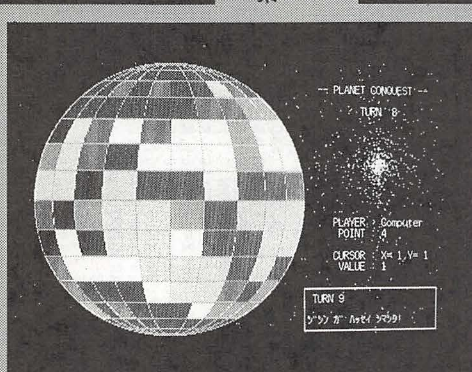
各プレイヤーは，自分の軍隊を1ターンに一度好きなところに投入できます。自分の番（PLAYERに表示）になったら，スペース・キーを押して部隊を投入させるエリアの座標をX，Yの順に入力してください。座標が10のところは0と入力します。ただし，入力した座標は画面に表示されません（他のプレイヤーに



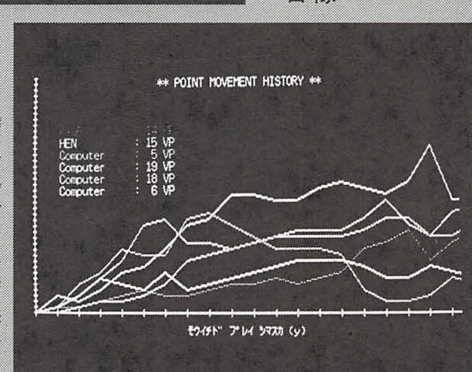
▲《写真1》タイトル画面じゃ。6人まで参加できるんじゃが、全部コンピュータにして見て楽しむこともできるゾ



◀《写真2》とゆーわけで、軍隊を降下させてどんどん陸地を占領していけばいいわけだネ



▶《写真3》はっはっは！支配者は、ただ1人ィ!!ってアリャ？天才、いや天災だ〜〜〜



▶《写真4》終了後、結果がグラフになるんですネ。あららコンピュータに負けちゃいました！

★「闇ゲーム」という言葉を知ってますか？これは親などに隠れてゲームをするという受験生の必殺技デス。ぜひ一度はやってみましょう。(埼玉県岩槻市・PNってなんだろう14才)……【Dr.D：闇米とはちがうのかな？闇ナベともちがうようじゃし。】

見られなくするため)。

座標を入力し終えると確認してくるので，0を押してください。部隊を投入するところに他のプレイヤーがいても構いませんが，海（青で表示）に投入することはできません。

また，カーソル・キーで画面上のカーソルが動きます。カーソルのある座標は画面右に表示されるので，部隊を置きたい場所の座標がわからないときに使ってください（ただし，他のプレイヤーにバレないように)。

また，VALUEというところには，その場所の価値が表示されます。ただし，まだ誰も占領していない場所の価値は見ることができません。

なお，リターン・キーを押すことで，前のターンまでの各プレイヤーの得点を見ることができます。

すべてのプレイヤーが入力し終わると，実際に部隊の降下がはじまります。降下する順番はランダムに決定されます。降下したエリアに誰もいなければ，そこは降下したプレイヤーが占領したことになります。誰かがいた場合は戦闘が起こり，勝った者がそこを占領できます。自分が占領したエリアは自分の色で塗りつぶされます。

地上に降りた部隊は，やがて周りのエリアに勢力を伸ばしはじめます。侵攻した先に別のプレイヤーがいれば，そこでも戦闘が発生します。

最後にそのターンで重要地域（古代遺跡，油田地帯，地下鉱石の三つがあります)を占領したプレイヤーがいた場合は，それを表示して知らせます。

これを20ターン繰り返し，一番多くの得点を得たプレイヤーが勝利者となります。最後に状況の推移のグラフがでます。

なにやら複雑そうに思えるかもしれませんが，プレイヤーが実際にやることは部隊を投入する座標を入力することだけです。

ゲームに勝つために

このゲームの戦闘解決方法は極めて単純です。簡単に言えば，ある場所で戦闘が起こったときに，その場所の周り上下左右4マスをより多く占領しているプレイヤーのほうが勝ちやすくなるのです。つまり，周りに自分が占領している地域があれば，それだけ勝率があがるわけです。よって，部隊を投入するときには，どう占領地域を伸ばしたいのかをよく考えて，投入場所を決定しなければなりません。

また，古代遺跡は5点の価値があるので，ここを占領できれば勝利に近づくことができるでしょう。

なお，この惑星では頻繁（ひんぱん）に地震が起こります。地震が起きたところにいたプレイヤーの部隊は全滅してしまうので，注意してください（と言っても，ランダムに発生するので注意のしようがないですが)。

最後に

僕がベーシックでプログラムを組むのはひさしぶりなうえに，準備もほとんどしないでいきなりプログラムを作ったので，何だかすごいものができあがってしまいました。

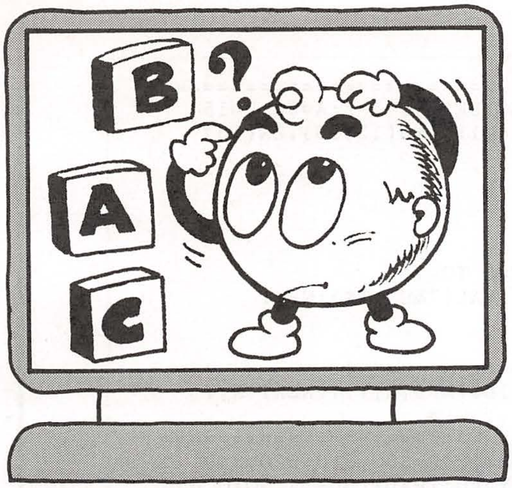
でもこのゲームは1人プレイでもけっこう遊べるので，できれば打ち込んでやってください。

惑星征服者のプログラム・リスト

```
100 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0:COLOR 7,0:CLS 3
110 DEFINT I,J,K,X,Y:DEF FNR(X)=INT(RND(1)*X)+1:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
120 GOTO 1710
130 'Main routine
140 FOR TU=1 TO 20
150 FOR I=1 TO 6:SQ(I)=0:NEXT I
160 'Up Event
170 ME$(1)=" TURN"+STR$(TU):ME$(2)="":ME$(3)=""
180 IF TU>3 AND FNR(5)>2 THEN 1570 ELSE GOSUB 1400:GOSUB 1420
190 'Player turn
200 FOR F=1 TO 6
210 X=1:Y=1:CONSOLE 21,4
220 GOSUB 1300:A=1:GOSUB 1400:GOSUB 1270
230 ME$(1)="[ｽﾍﾟｰｽ] <- ｸﾞﾝﾀｲ ﾉ ﾄｳﾆｭｳ":ME$(2)="[ｶｰｿﾙ]  <- ｶｰｿﾙ ﾉ ｲﾄﾞｳ":ME$(3)="[ﾘﾀｰﾝ]  <- ﾄｸﾃﾝ ｦ ﾐﾙ":GOSUB 1400
240 IF PL$(F)="Computer" THEN GOSUB 1420:GOSUB 1130:GOTO 450
250 GOSUB 1440:ON INSTR(INK$,I$) GOTO 370,270,290,300,310,330
260 GOTO 250
270 'Cursor move
280 IF X<10 THEN GOSUB 1270:X=X+1:GOSUB 1270:GOTO 250 ELSE 250
290 IF X>1  THEN GOSUB 1270:X=X-1:GOSUB 1270:GOTO 250 ELSE 250
300 IF Y>1  THEN GOSUB 1270:Y=Y-1:GOSUB 1270:GOTO 250 ELSE 250
310 IF Y<10 THEN GOSUB 1270:Y=Y+1:GOSUB 1270:GOTO 250 ELSE 250
320 'See Victory point
330 CLS 1:PRINT TAB(54);"Player ﾉ ﾄｸﾃﾝ"
340 FOR I=1 TO 6:COLOR I+1:PRINT TAB(54);PL$(I);" :";VP(I)
350 I$=INPUT$(1):NEXT I:GOTO 230
360 'Throw army
370 CLS 1:PRINT TAB(54);"ﾌﾞﾀｲ ｦ ﾄｳﾆｭｳ ｼﾏｽ"
380 PRINT TAB(54);"X ｻﾞﾋｮｳ ﾊ (1-0)"
390 GOSUB 1470:AX(F)=A
400 PRINT TAB(54);"Y ｻﾞﾋｮｳ ﾊ (1-0)"
410 GOSUB 1470:AY(F)=A
420 IF GR(AX(F),AY(F),1)<0 THEN PRINT :LOCATE 54,23:PRINT "ｿｺﾆﾊ ﾄｳﾆｭｳ ﾃﾞｷﾏｾﾝ";:GOSUB 1440:GOTO 230
430 PRINT :LOCATE 54,23:PRINT "ｺｺﾃﾞ ｲｲﾃﾞｽｶ (yes:0)"
440 GOSUB 1440:IF I$<>"0" THEN 230
450 GOSUB 1270:NEXT F
460 'Descend army
470 FOR I=1 TO 6
480 A=FNR(6):IF SQ(A)=1 THEN 480 ELSE SQ(A)=1
490 X=AX(A):Y=AY(A):X1=0:X2=639:Y1=0:Y2=199
500 VX1=PX(X,Y)/8:VX2=(640-PX(X,Y))/8:VY1=PY(X,Y)/8:VY2=(200-PY(X,Y))/8
510 ME$(1)=PL$(A)+" ﾊ":ME$(2)="("+STR$(X)+","+STR$(Y)+") ﾆ":ME$(3)=" ﾌﾞﾀｲ ｦ ﾄｳﾆｭｳ ｼﾏｼﾀ":GOSUB 1400:L=1:C=A+1:GOSUB 1550
520 FOR J=1 TO 7
530 GET(X1,Y1)-(X2,Y1),L1#:GET(X1,Y2)-(X2,Y2),L2#
540 PUT(X1,Y1),L1#,PRESET :PUT(X1,Y2),L2#,PRESET
550 BEEP 1:::BEEP 0
560 PUT(X1,Y1),L1#,PSET:PUT(X1,Y2),L2#,PSET
570 X1=X1+VX1:X2=X2-VX2:Y1=Y1+VY1:Y2=Y2-VY2
580 NEXT J
590 PAINT(PX(X,Y),PY(X,Y)),A+1,1
600 IF GR(X,Y,1)>0 AND GR(X,Y,1)<>A THEN B=GR(X,Y,1):GOSUB 1180 ELSE VI=A:OF=A
610 GR(X,Y,1)=VI:IF VI=OF THEN GR(X,Y,2)=1
620 GOSUB 1420:NEXT I
630 'Invasion
640 FOR Y=1 TO 10:FOR X=1 TO 10
650 A=GR(X,Y,1):IF A<1 OR GR(X,Y,2)<>0 THEN 820
660 IF FNR(10)>7 THEN 820
670 Q=FNR(4):B=GR(X+VX(Q),Y+VY(Q),1)
680 IF B<0 OR B=A THEN 660
690 IF FNR(10)>GR(X+VX(Q),Y+VY(Q),3)*3 THEN 670
700 ME$(1)=PL$(A)+" ﾊ ":ME$(2)="("+STR$(X+VX(Q))+","+STR$(Y+VY(Q))+") ﾆ":ME$(3)="ｼﾝﾆｭｳ ｼﾏｼﾀ":GOSUB 1400:L=1:C=A+1:GOSUB 1550
710 X1=PX(X,Y):Y1=PY(X,Y)
720 VX=(PX(X+VX(Q),Y+VY(Q))-PX(X,Y))/10:VY=(PY(X+VX(Q),Y+VY(Q))-PY(X,Y))/10
730 FOR I=1 TO 10
740 GET(X1-4,Y1-4)-STEP(8,8),RV#:PUT(X1-4,Y1-4),RV#,PRESET
750 BEEP 1::::::::::::::::BEEP 0:PUT(X1-4,Y1-4),RV#,PSET
760 X1=X1+VX:Y1=Y1+VY:NEXT I
770 GOSUB 1420
780 OF=0:SX=X:SY=Y:X=X+VX(Q):Y=Y+VY(Q)
790 IF GR(X,Y,1)=0 THEN VI=A:PAINT(PX(X,Y),PY(X,Y)),A+1,1 ELSE GOSUB 1180
800 IF VI=OF OR GR(X,Y,1)=0 THEN GR(X,Y,2)=1
810 GR(X,Y,1)=VI:GOSUB 1420:X=SX:Y=SY
820 NEXT X,Y
830 'Victory point check
840 FOR I=1 TO 6:VP(I)=0:NEXT I
850 FOR X=1 TO 10:FOR Y=1 TO 10
860 A=GR(X,Y,1):IF A>0 THEN VP(A)=VP(A)+GR(X,Y,3)
870 IF GR(X,Y,3)>1 AND GR(X,Y,2)=1 THEN GOSUB 1630
880 NEXT Y,X
890 FOR I=1 TO 6:VH(TU,I)=VP(I):NEXT I
900 FOR X=1 TO 10:FOR Y=1 TO 10:GR(X,Y,2)=0:NEXT Y,X
```

```
910 NEXT TU
920 'Game set
930 A=0:B=0:FOR I=1 TO 6
940 IF A<VP(I) THEN A=VP(I):B=I
950 NEXT I
960 ME$(1)="GAME SET !":ME$(2)="ｺﾉ ﾎｼ ﾉ ｾｲﾌｸｼｬ ﾊ":ME$(3)=PL$(B)+" ﾃﾞｽ !!":GOSUB
1400:L=3:C=B+1:GOSUB 1550:GOSUB 1440
970 CONSOLE 0,25:CLS 3
980 LINE(30,15)-(30,175),7:LINE-(630,175),7
990 FOR I=0 TO 40:LINE(28,I*4+15)-STEP(4,0),7:NEXT I
1000 FOR I=0 TO 20:LINE(30+I*30,173)-STEP(0,4),7:NEXT I
1010 LOCATE 25,2:PRINT "** POINT MOVEMENT HISTORY **"
1020 FOR I=1 TO 20:FOR J=1 TO 6
1030 LINE((I-1)*30+30,(40-VH((I-1),J))*4+15)-(I*30+30,(40-VH(I,J))*4+15),J+1
1040 NEXT J,I
1050 FOR I=1 TO 6
1060 COLOR I+1:LOCATE 8,5+I:PRINT USING "&              & : ## VP";PL$(I),VP(I)
1070 NEXT I
1080 COLOR 5:LOCATE 30,23:PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾌﾟﾚｲ ｼﾏｽｶ (y)";
1090 I$=INPUT$(1):IF I$="y" OR I$="Y" THEN RUN
1100 CLS 3:COLOR 7:PRINT "ｵﾂｶﾚｻﾏﾃﾞｼﾀ｡":END
1110 'Sub routine
1120 'Computer throw army sub
1130 AX(F)=FNR(10):AY(F)=FNR(10):A=GR(AX(F),AY(F),1)
1140 IF (A<0)+(A=F) THEN 1130
1150 A=F:GOSUB 1510:IF FNR(10)>2+B*4+(GR(AX(F),AY(F),3)-1)*2 THEN 1130
1160 RETURN
1170 'war! sub
1180 CLS 1
1190 OF=A:DF=B
1200 ME$(1)=PL$(OF)+" ﾊ":ME$(2)=PL$(DF)+" ﾄ":ME$(3)="ｾﾝﾄｳ ｦ ｶｲｼ ｼﾏｼﾀ":GOSUB 1400
:L=1:C=OF+1:GOSUB 1550:L=2:C=DF+1:GOSUB 1550
1210 GOSUB 1670
1220 A=OF:GOSUB 1510:ODM=B:A=DF:GOSUB 1510:DDM=B
1230 Q=FNR(8):V=4+ODM-DDM:IF Q<=V THEN VI=OF ELSE VI=DF
1240 ME$(1)="ｺﾉ ｾﾝﾄｳ ﾊ":ME$(2)=PL$(VI)+" ｶﾞ":ME$(3)="ｼｮｳﾘ ｦ ｵｻﾒﾏｼﾀ":GOSUB 1400:L
=2:C=VI+1:GOSUB 1550
1250 PAINT(PX(X,Y),PY(X,Y)),VI+1,1:GOSUB 1420:RETURN
1260 'Cursor sub
1270 PUT(PX(X,Y),PY(X,Y)-8),CU%,XOR,7,0
1280 GOSUB 1350:RETURN
1290 'print sub
1300 COLOR 5:LOCATE 56,2:PRINT "-- PLANET CONQUEST --"
1310 COLOR 7:LOCATE 64,4:PRINT "TURN ";TU
1320 COLOR F+1:LOCATE 59,14:PRINT "PLAYER : ";SPACE$(12)
1330 LOCATE 68,14:PRINT PL$(F)
1340 LOCATE 60,15:PRINT "POINT :";VP(F)
1350 COLOR 7:LOCATE 59,17:PRINT USING "CURSOR : X=##_,Y=##";X,Y
1360 LOCATE 60,18:PRINT "VALUE :";
1370 IF GR(X,Y,1)=0 THEN PRINT " ?" ELSE PRINT GR(X,Y,3)
1380 RETURN
1390 'message print sub
1400 CLS 1:FOR K=1 TO 3:LOCATE 54,20+K:PRINT ME$(K):NEXT K:RETURN
1410 'Wait sub
1420 FOR K=0 TO 800:NEXT K:RETURN
1430 'Inkey sub
1440 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1440
1450 RETURN
1460 'Inkey sub 2
1470 GOSUB 1440:IF (I$<"0")+(I$>"9") THEN 1470
1480 A=VAL(I$):IF A=0 THEN A=10
1490 RETURN
1500 'search area sub
1510 B=0:FOR K=1 TO 4
1520 IF GR(X+VX(K),Y+VY(K),1)=A THEN B=B+1
1530 NEXT K:RETURN
1540 'Message color sub
1550 COLOR@(54,L+20)-(77,L+20),C:RETURN
1560 'event
1570 ME$(3)="ｼﾞｼﾝ ｶﾞ ﾊｯｾｲ ｼﾏｼﾀ!":GOSUB 1400
1580 FOR I=1 TO FNR(4)
1590 X=FNR(10):Y=FNR(10):IF GR(X,Y,1)=-1 THEN 1590
1600 GOSUB 1670:PAINT(PX(X,Y),PY(X,Y)),GTILE$,1:GR(X,Y,1)=0:NEXT I
1610 GOSUB 1420:GOTO 200
1620 'Occupation Messeage sub
1630 ME$(1)=PL$(A)+" ﾊ":ME$(2)=OC$(GR(X,Y,3)):ME$(3)="ｦ ｾﾝﾘｮｳ ｼﾏｼﾀ"
1640 GOSUB 1400:L=1:C=A+1:GOSUB 1550
1650 GOSUB 1690:PAINT(PX(X,Y),PY(X,Y)),A+1,1:GOSUB 1420:RETURN
1660 'Brink area sub
1670 FOR K=1 TO 24:PAINT(PX(X,Y),PY(X,Y)),(K MOD 6)+2,1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT K
1680 RETURN
1690 FOR K=1 TO 24:PAINT(PX(X,Y),PY(X,Y)),(K MOD 6)+2,1:NEXT K:RETURN
1700 'Initialize
1710 SCREEN 0,2
1720 COLOR 5:PRINT "  --- PLANET CONQUEST ---":PRINT
1730 COLOR 7:PRINT "Randomize ... Please wait and hit space key"
1740 IF INKEY$<>" " THEN A=RND(1):GOTO 1740
1750 PRINT "Now drawing ..."
1760 DIM TI(5),PL$(6),GR(11,11,3),PT(5),PX(10,10),PY(10,10),VP(6),ME$(3),OC$(5)
1770 DIM CU%(6),L1#(35),L2#(35),AX(6),AY(6),SQ(6),VX(4),VY(4),RV#(10),VH(20,6)
1780 FOR I=1 TO 5:READ A$:TI(I)=VAL("&h"+A$):NEXT I
1790 FOR I=1 TO 5:READ PT(I):NEXT I
1800 FOR J=1 TO 5:READ Y:FOR I=1 TO 5:READ X
1810 PX(I,   J)=230-X:PY(I,   J)=100-Y:PX(11-I,   J)=230+X:PY(11-I,   J)=100-Y
1820 PX(I,11-J)=230-X:PY(I,11-J)=100+Y:PX(11-I,11-J)=230+X:PY(11-I,11-J)=100+Y
1830 NEXT I,J
1840 FOR I=0 TO 5:READ A$:CU%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT I
1850 FOR I=1 TO 4:READ VX(I),VY(I):NEXT I
1860 FOR I=1 TO 5:READ OC$(I):NEXT I
1870 GTILE$=CHR$(0)+CHR$(&HAA)+CHR$(&HAA)
1880 STILE$=CHR$(&HAA)+CHR$(&H0)+CHR$(&H0)
1890 INK$=CHR$(&H20)+CHR$(&H1C)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1E)+CHR$(&H1F)+CHR$(13)
1900 'Sterlit
1910 RA=3.14159/180
1920 FOR I=0 TO 200:X=FNR(640):Y=FNR(200):K=FNR(6)+1:PSET (X,Y),K:NEXT I
1930 FOR I=4 TO 356 STEP 2
1940 X=540:Y=75:VX=COS(I*RA)*RND(1)*4:VY=SIN(I*RA)*RND(1)*2
1950 PSET (X,Y),7
1960 X=X+VX:Y=Y+VY:VX=VX+VX:VY=VY+VY
1970 IF (X<0)+(X>640)+(Y<0)+(Y>200) THEN NEXT I:GOTO 2000
1980 GOTO 1950
1990 'Title
2000 SCREEN 0,0:CLS 1
2010 FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 2
2020 PUT((106+J)+I*22,50+J),KANJI(TI(I)),XOR,7,0
2030 NEXT J,I
2040 COLOR 5:LOCATE 12,12:PRINT "-- PLANET CONQUEST --"
2050 'Entry
2060 CONSOLE 16,9:COLOR 7:CLS 1
2070 INPUT "ﾅﾝﾆﾝ ﾃﾞ ﾌﾟﾚｲ ｼﾏｽｶ (0-6):";PN
2080 IF (PN<0)+(PN>6) THEN 2070
2090 FOR I=1 TO 6:PL$(I)="Computer":NEXT I
2100 PRINT :FOR I=1 TO PN
2110 COLOR I+1:PRINT "Player";I;" ﾉ ﾅﾏｴ ﾊ:";:INPUT PL$(I)
2120 IF PL$(I)="" THEN PL$(I)="Player-"+CHR$(I+&H30)
2130 PL$(I)=LEFT$(PL$(I),12)
2140 NEXT I
2150 CLS 1
2160 FOR I=1 TO 6
2170 COLOR I+1:PRINT "Player";I;" ﾊ  ";PL$(I);" ﾃﾞｽ"
2180 NEXT I
2190 PRINT :INPUT "ｺﾚﾃﾞ ｲｲﾃﾞｽｶ (y)";A$
2200 IF NOT((A$="y")+(A$="Y")) THEN 2060
2210 CLS 1:INPUT "ﾜｸｾｲ ﾉ ｽｲｶｲﾄﾞ ﾊ (10-50/Return ﾃﾞ 20%):";WL
2220 IF WL=0 THEN WL=20
2230 IF WL<10 OR WL>50 THEN 2210 ELSE WL=WL/100
2240 'Initialize 2
2250 FOR X=1 TO 10:FOR Y=1 TO 10:GR(X,Y,3)=1
2260 IF RND(1)<WL THEN GR(X,Y,1)=-1:GR(X,Y,3)=0
2270 NEXT Y,X
2280 FOR X=0 TO 11:GR(X,0,1)=-1:GR(X,11,1)=-1:NEXT X
2290 FOR Y=0 TO 11:GR(0,Y,1)=-1:GR(11,Y,1)=-1:NEXT Y
2300 FOR I=1 TO 5
2310 X=FNR(10):Y=FNR(10):IF GR(X,Y,1)<0 THEN 2310
2320 GR(X,Y,3)=PT(I)
2330 NEXT I
2340 'Planet draw
2350 CONSOLE 0,25:CLS 1
2360 R=198:X=230:Y=100
2370 CIRCLE(X,Y),R,2:PAINT(X,Y),2:CIRCLE(X,Y),R,1:PAINT(X,Y),0,1
2380 FOR J=12 TO 85 STEP 12:FOR K=-1 TO 1 STEP 2:YY=Y+K*R*SIN(J*RA)*.5
2390 LINE(X-R*COS(J*RA)+2,YY)-(X+R*COS(J*RA)-2,YY),1
2400 NEXT K,J
2410 PAINT(230,5),STILE$,1:PAINT(230,8),STILE$,1
2420 PAINT(230,195),STILE$,1:PAINT(230,192),STILE$,1
2430 FOR J=45 TO 70 STEP 15:CIRCLE(X,Y),R*SIN(J*RA),1,,,R/(R*SIN(J*RA))*.5
2440 NEXT J
2450 FOR J=1 TO 2:CIRCLE(X,Y),R/2,1,,,3-J:NEXT J
2460 LINE(X-R,Y)-(X+R,Y),1:LINE(X,Y-R/2)-(X,Y+R/2),1
2470 FOR X=1 TO 10:FOR Y=1 TO 10:A=PX(X,Y):B=PY(X,Y)
2480 IF GR(X,Y,1)<0 THEN PAINT(A,B),STILE$,1 ELSE PAINT(A,B),GTILE$,1
2490 NEXT Y,X
2500 LINE(428,164)-(628,196),7,B
2510 GOTO 140
2520 'Data
2530 DATA 4F47,4031,402C,497E,3C54
2540 DATA 2,2,2,3,5
2550 DATA 80,110, 94, 70, 46, 14, 64,142,118, 90, 58, 18
2560 DATA 48,162,138,106, 66, 22, 30,172,150,114, 74, 26
2570 DATA 10,186,154,118, 74, 26
2580 DATA 0008,0008,0300,6C06,7E78,C0F8
2590 DATA 0,-1,1,0,0,1,-1,0
2600 DATA "","ﾁｶｺｳｾｷ ﾏｲｾﾞﾂﾁﾀｲ","ﾕﾃﾞﾝﾁﾀｲ","","ｺﾀﾞｲ ｲｾｷ"
2610 '
2620 ' Planet Conquest Ver 1.20    Programed by T.Fukasawa 1990/3/3
2630 '
```


★ベーマガが75冊ぐらいになってしまった。これからもよろしく!!(三重県名張市・**中村寛文16才**)……【影：75冊とはすごい。積み重ねると高層ビルよりも高く…。編：なりません。Dr.D：影君の部屋なら一杯でうまるじゃろう。影：シクシク。】



PC-8801mkⅡSR以降 (N88-BASI C V2モード)用

アールタイプみたいなゲームと思ったらなんとパズルゲーム

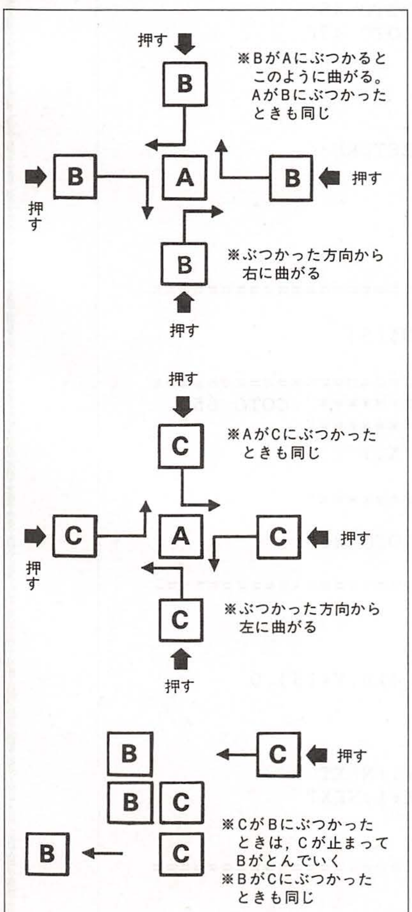
TYPE（タイプ）

北山　正樹

STORY

ある日，ハイキングに行ったプッシュ君。しかし，体がまるく，足も短くころがりやすいプッシュ君に山が登れるわけがない。見事にころがってしまい，大きな穴に落ちてしまった。

そしてある部屋にたどりついた。その部屋は七つあり，そしてすべてのTYPEのブロックをレンガに変えなければでられないという。



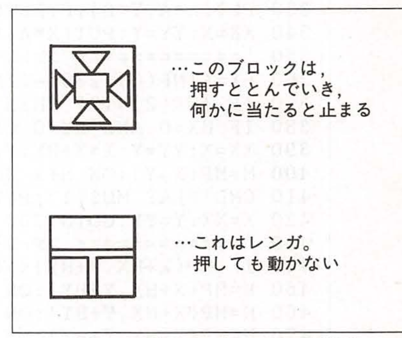
《第1図》A～Cタイプのブロックの性質

あそびかた

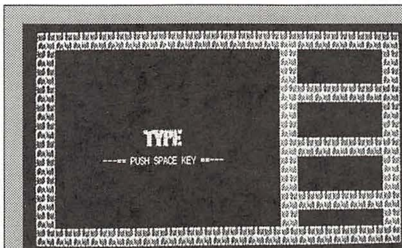
A～Cのタイプのブロックを動かしてAならA，BならBというふうに，同じタイプのブロックをぶつけてください。そうすればレンガに変わります。そうして，すべてのタイプを消してください。全部消すとクリアです。

動かしかた＆ルール

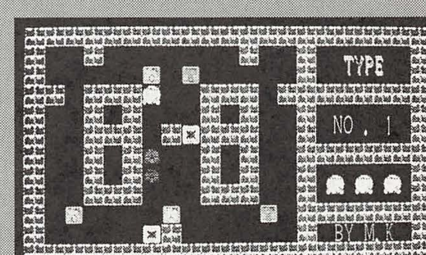
テンキーで上下左右に動かします。そして[G]キーでギブアップです。たまにループに入ることがありますが，そうなるとミスになります。そして，自分のところにタイプがはねかえって当たってもミスです。



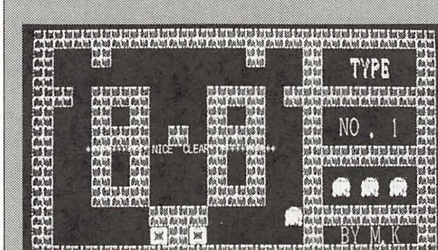
《第2図》他のブロックの性質



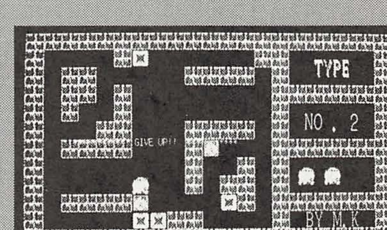
▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタートだヨ



▲《写真2》1面だ！同じタイプのブロックをくっつけろ！その後レンガになるのも忘れるな



▲《写真3》やった！1面クリア。レンガを見れば，どうクリアしたかわかるよネ



▲《写真4》2面も楽勝さ！と思っていたら……ドヒー！つまってしまってワンワンワワン！

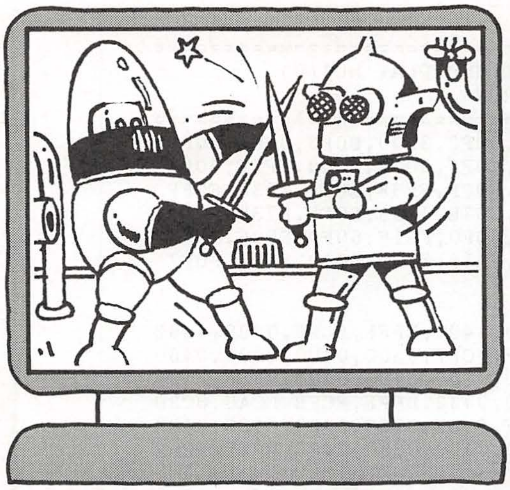
★ベーマガは大きくなったのにOFのページ数はあまり変化がない。そのかわりに影さんの態度が……。(福井市・火星人158才)
【影：そーなんだよ，OFが大きくならないことに少々責任を感じてな。せめて態度ぐらい，なぁ，編集長。コーヒー!!】

```
100 '===========< ｼｮｷ ｾｯﾃｲ >===================================================
110 SCREEN 0:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:CLS 3:NEW CMD:DEFINT A-Z:A=30:B=15
120 DIM P(91),M(91),K(91),A(91),B(91),C(91),E(91),MP(14,11),MH(13,10),ZN(13)
130 FOR T=0 TO 91:READ T$:P(T)=VAL("&H"+T$):NEXT
140 FOR T=0 TO 91:READ T$:M(T)=VAL("&H"+T$):NEXT
150 FOR T=0 TO 91:READ T$:K(T)=VAL("&H"+T$):NEXT
160 FOR T=0 TO 91:READ T$:A(T)=VAL("&H"+T$):NEXT
170 FOR T=0 TO 91:READ T$:B(T)=VAL("&H"+T$):NEXT
180 FOR T=0 TO 91:READ T$:C(T)=VAL("&H"+T$):NEXT:FOR T=0 TO 7
190 READ T$:MU$(T)=T$:NEXT:FOR T=0 TO 13:READ T$:ZN(T)=VAL("&H"+T$):NEXT
200 FOR Y=0 TO 11:FOR X=0 TO 14:MP(X,Y)=1:NEXT X,Y
210 FOR T=0 TO 6:READ T$:DT(T)=VAL(T$):NEXT:GOSUB 720
220 RESTORE 1480:RD=1:MY=3:CLS:GOSUB 840:GOSUB 750:CLS
230 FOR Y=1 TO 10:READ MP$:FOR X=1 TO 13:MP(X,Y)=VAL(MID$(MP$,X,1)):NEXT X,Y
240 FOR Y=1 TO 10:FOR X=1 TO 13:MH(X,Y)=MP(X,Y):NEXT X,Y:CLS
250 '===========< ｽﾃｰｼﾞ ｶｸ >===================================================
260 FOR Y=1 TO 10:FOR X=1 TO 13:M=MP(X,Y):ON M GOSUB 280,290,300,310,320,340
270 NEXT X,Y:GOSUB 770:CMD PLAY MU$(4):X=XX:Y=YY:MP(X,Y)=0:TP=DT(RD-1):GOTO 350
280 PUT(X*A,Y*B),M:RETURN
290 PUT(X*A,Y*B),K:RETURN
300 PUT(X*A,Y*B),A:RETURN
310 PUT(X*A,Y*B),B:RETURN
320 PUT(X*A,Y*B),C:RETURN
330 PUT(X*A,Y*B),P:RETURN
340 XX=X:YY=Y:PUT(X*A,Y*B),P:RETURN
350 '===========< ｺﾝﾄﾛｰﾙ 1 >==================================================
360 HX=(INP(0)=239)-(INP(0)=191):HY=(INP(1)=254)-(INP(0)=251)
370 IF INP(2)=127 THEN 640
380 IF HX=0 AND HY=0 OR (HX=1 OR HX=-1) AND HY=-1 THEN 360
390 XX=X:YY=Y:X=X+HX:Y=Y+HY:S=0:LP=0
400 M=MP(X,Y):ON M+1 GOTO 410,420,440,450,460,470
410 CMD PLAY MU$(1):PUT(XX*A,YY*B),P:GOSUB 330:GOTO 360
420 X=XX:Y=YY:GOTO 360
430 '===========< ｺﾝﾄﾛｰﾙ 2 >==================================================
440 IF MP(X+HX,Y+HY)<>0 THEN 420 ELSE GOSUB 480:GOTO 440
450 H=MP(X+HX,Y+HY):ON H GOTO 420,420,500,540,550:GOSUB 480:GOTO 450
460 H=MP(X+HX,Y+HY):ON H GOTO 420,420,540,500,560:GOSUB 480:GOTO 460
470 H=MP(X+HX,Y+HY):ON H GOTO 420,420,550,560,500:GOSUB 480:GOTO 470
480 IF S=0 THEN CMD PLAY MU$(6):S=1
490 GOSUB 510:MP(X,Y)=M:RETURN
500 GOSUB 510:MP(X,Y)=1:CMD PLAY MU$(0):GOSUB 280:GOTO 590
510 MP(X,Y)=0:GOSUB 530:X=X+HX:Y=Y+HY:GOSUB 530
520 IF X=XX AND Y=YY THEN X=XX:Y=YY:GOSUB 330:GOTO 630:ELSE RETURN
530 ON M-1 GOSUB 290,300,310,320:RETURN
540 GOSUB 570:H=HX:HX=-HY:HY=H:ON M-2 GOTO 450,460
550 GOSUB 570:H=HY:HY=-HX:HX=H:ON M-2 GOTO 450,,470
560 GOSUB 570:M=H:X=X+HX:Y=Y+HY:ON M-3 GOTO 460,470
570 CMD PLAY MU$(7):LP=LP+1:IF LP>10 THEN 640 ELSE RETURN
580 '===========< ｸﾘｱｰ >=======================================================
590 TP=TP-1:IF TP<>0 THEN 420 ELSE LOCATE 10,11:COLOR 5
600 PRINT "***********  NICE  CLEAR  ***********":CMD PLAY MU$(3)
610 RD=RD+1:IF RD>7 THEN 890 ELSE GOSUB 730:GOTO 230
620 '===========< ｷﾞﾌﾞ ｱｯﾌﾟ >==================================================
630 LOCATE 10,11:COLOR 5:PRINT "***********  O U C H !! ***********":GOTO 650
640 LOCATE 10,11:COLOR 6:PRINT "***********  GIVE UP!!  ***********"
650 MY=MY-1:FOR Y=1 TO 10:FOR X=1 TO 13:MP(X,Y)=MH(X,Y):NEXT X,Y
660 CMD PLAY MU$(2):GOSUB 730:IF MY<>-1 THEN CLS:GOTO 260
670 LOCATE 10,11:COLOR 2:PRINT "***********  GAME OVER  ***********"
680 LOCATE 17,14:COLOR 7:PRINT "ｺﾝﾃｨﾆｭｰ ｼﾏｽｶ  ?  (Y/N)"
690 IF INP(3)=191 THEN 220 ELSE IF INP(5)=253 THEN MY=3:CLS:GOTO 260
700 GOTO 690
710 '===========< ｶﾞﾒﾝ  ｾｲｷﾞｮ >================================================
720 FOR Y=0 TO 11:FOR X=0 TO 20:GOSUB 280:NEXT X,Y
730 LINE(450,15)-(599,44),0,BF:LINE(450,60)-(599,89),0,BF
740 LINE(450,105)-(599,134),0,BF:LINE(450,150)-(599,164),0,BF
750 FOR Y=0 TO 149 STEP 2:FOR T=0 TO 50:NEXT:LINE (30,Y+15)-(419,Y+15),0
760 LINE (30,164-Y)-(419,164-Y),0:NEXT:RETURN
770 Z=0:FOR X=492 TO 540 STEP 16:FOR T=0 TO 2
780 PUT(X+T,22+T),KANJI(ZN(Z)),,3+T,0:NEXT:Z=Z+1:NEXT
790 FOR X=476 TO 524 STEP 16:PUT(X,68),KANJI(ZN(Z)),,5,0:Z=Z+1:NEXT
800 FOR X=476 TO 556 STEP 16:PUT(X,150),KANJI(ZN(Z)),,6,0:Z=Z+1:NEXT
810 Z=&H2330+RD:PUT(556,68),KANJI(Z),,5,0:IF MY=0 THEN RETURN
820 FOR MX=465 TO 420+MY*45 STEP 45:PUT(MX,113),P:NEXT:RETURN
830 '===========< ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ >=================================================
840 Z=0:FOR X=180 TO 228 STEP 16:FOR T=1 TO 7
850 PUT(X+T,82),KANJI(ZN(Z)),,T,0:NEXT:Z=Z+1:IF Z>3 THEN Z=0
860 NEXT:LOCATE 14,13:COLOR 7:PRINT "----= PUSH SPACE KEY =----"
```


★まったく勇気のいることだ……。OFにハガキをだすということは。(愛知県名古屋市・山田崇史17才)……【つぐ美：誤字があったらさらし者にされるし，適当に書いたらつっ込まれるし，まじめに書いても影さんにちゃかされるし，本当，大変ねェ…。】

```
870 IF INP(9)=191 THEN CLS:RETURN:ELSE 870
880 '===========< ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ >==============================================
890 CLS 3:FOR T=1 TO 7:READ T$:LOCATE 24,4+T*2:COLOR T:CMD PLAY MU$(0)
900 PRINT T$:NEXT:CMD PLAY MU$:FOR T=0 TO 19999:NEXT:RUN
910 '==========< ﾃﾞｰﾀ >==================================================
920 DATA 001E,000F,0000,0000,0000,1801,0000,0000,3F00,00F0,3F00,B0F3,3F00,00F0
930 DATA A900,00FE,FF03,E0FF,0100,00FE,5009,C000,FF0F,C0FF,0008,C000,FF1F,60DF
940 DATA E71C,E0FF,FF1F,E0FF,FF3F,D0F6,4338,F0FF,F73E,F0FF,FF3F,E0FF,4338,F0FF
950 DATA F73E,F0FF,FF7F,B8ED,4378,F8FF,F77E,F8FF,FF3F,D07E,4338,F0FF,F73E,F0FF
960 DATA FF3F,B0FF,E73C,F0F0,FF3F,F0F0,FF1F,E0DF,FF1F,60F0,FF1F,60F0,FF0F,80FF
970 DATA FF37,40F8,FF37,40F8,FF07,00FE,FE79,F019,FE79,F019,7E00,0010,3F7E,F0F7
980 DATA 3E7E,F017,0000,0000,FB3C,E0E3,003C,E003
990 '
1000 DATA 001E,000F,83D7,E487,FFFF,FCFF,87DF,EC87,0209,4402,FFFF,FCFF,0309,4402
1010 DATA 0200,0000,FEFF,FCFF,0280,0000,0300,0400,FFFF,FCF7,0300,0400,0000,0400
1020 DATA FDEF,FCFF,0100,0400,0380,0000,DFFF,7CCF,0380,0000,0400,0400,FFFF,FCFF
1030 DATA 0400,0480,7F5A,78DF,FF7B,78FF,7F7B,78DF,DCA0,0433,DFFF,FCFB,DCA0,0C3B
1040 DATA 4980,0412,FFFF,FCFF,49C0,0412,0280,0400,FFFF,FCFF,0280,0400,0180,0400
1050 DATA FFFB,FCFF,0180,0400,0200,0400,FFFF,FC7F,0280,0400,0080,0480,BFE7,FCFE
1060 DATA 0080,0480,794E,8871,FF7F,F8FF,796E,9879
1070 '
1080 DATA 001E,000F,0000,0000,0000,0000,0000,0000,F30F,C03F,FF1F,E0FF,F31F,E03F
1090 DATA CC33,30CF,FF37,B0FF,CC37,B0CF,FF3C,F0FC,FF3D,F0FE,FF3D,F0FE,003F,F003
1100 DATA 3B3F,F073,3B3F,F073,003D,F002,5F3F,F0EB,003D,F002,0037,B003,F73F,F0BF
1110 DATA 8037,B007,001D,E002,FC3F,F0FF,801D,E006,0037,B003,F73F,F0BF,8037,B007
1120 DATA 003D,F002,5F3F,F0EF,003D,F006,003F,F003,3B3F,F073,3B3F,F073,FF3C,F0FC
1130 DATA FF3D,F0FE,FF3D,F0FE,CC33,30CF,FF37,B0FF,CC37,B0CF,F30F,C03F,FF1F,E0FF
1140 DATA F31F,E03F,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1150 '
1160 DATA 001E,000F,0000,0000,0000,0000,0000,0000,FF1F,E0FF,0000,0000,0000,0000
1170 DATA 153C,F008,EA03,00F7,0500,0000,7B3F,F009,8400,00F6,7B00,0008,7B3F,F078
1180 DATA 8400,0087,7B01,0078,FF3F,F0FF,0000,0000,FF03,00FF,FF3F,F0FF,0000,0000
1190 DATA FF03,00FF,FC3F,F0FF,0300,0000,FC07,80FF,1B38,7060,E407,809F,FB07,807F
1200 DATA F03F,F03F,0F00,00C0,F003,003F,3730,30B0,C80F,C04F,F70F,C0BF,EF3F,F0DF
1210 DATA 1000,0020,6F00,00D8,DF3F,F0EF,2000,0010,0F00,00C0,FF1F,E0FF,0000,0000
1220 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1230 '
1240 DATA 001E,000F,0000,0000,0000,0000,0000,0000,FF1F,E0FF,0000,0000,0000,0000
1250 DATA 0038,7000,EA03,00F7,1504,8008,0038,7001,8400,00F6,7B07,8008,0038,7000
1260 DATA 8400,0087,7B07,8078,0038,7000,0000,0000,FF07,80FF,0038,7000,0000,0000
1270 DATA FF07,80FF,0038,7000,0F00,0080,F007,807F,0038,7000,E807,805F,F707,80BF
1280 DATA 0038,7000,0F00,0080,F007,807F,0030,3000,C80F,C04F,F70F,C0BF,0038,7000
1290 DATA 0800,0020,F707,80DF,0038,7000,0F00,00E0,F007,801F,FF1F,E0FF,0000,0000
1300 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1310 '
1320 DATA 001E,000F,0000,0000,0000,0000,0000,0000,FF1F,E0FF,0000,0000,0000,0000
1330 DATA 153C,F008,FF0F,C0FF,0000,0000,7B3F,F009,FF07,80FF,0000,0000,7B3F,F078
1340 DATA FF03,00FF,0000,0000,FF3F,F0FF,FF01,00FE,0000,0000,FF3F,F0FF,FF00,00FC
1350 DATA 0000,0000,F83F,F07F,7F00,00F8,0000,0000,0738,7080,FF07,80FF,E007,801F
1360 DATA E73F,F0FF,1F00,00E0,0000,0000,2730,30F0,DF0F,C0CF,C00F,C00F,E73F,F09F
1370 DATA 1F00,00E0,0000,0000,F83F,F07F,0700,0080,0000,0000,FF1F,E0FF,0300,0000
1380 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1390 '
1400 DATA @18T120V15O3L32CDEFV11CDEFV7CDEF,V13@20O5T255R64L64CEFCDEFGAB
1410 DATA @10T128V15O6L16BAGRAGFRGFERFEDRCRCREEREDFEDC4
1420 DATA @9T120V15O6L16CDEFGRARB4A8G8EFGAGAB>CCR<BR>C4
1430 DATA @50T120V15O5L16BAGFAGFEGFEDFEDCCRCRCCRCCRRR,
1440 DATA @18T120V15O4L64R64CEO3C8,@18L32V15T255O5GEFDEC
1450 DATA 2354,2359,2350,2345,234E,234F,2121,2125,2342,2359,2121,234D,2125,234B
1460 DATA 3,5,6,6,28,8,6
1470 '
1480 DATA 0010000000100,0000050400000,1011100011101,0010103010100,0011121211100
1490 DATA 0010100010100,0010106010100,0011100011100,0500003000040,0000001000000
1500 DATA 0000100000000,0150000011110,0110100000200,0100102003000,0004150411110
1510 DATA 0111146513000,0000002010014,0020000010110,0111100000010,0000000510000
1520 DATA 0000000000000,0000405004000,0000000000500,5111010101101,0001010101151
1530 DATA 0161015101311,0111011101011,0002000200050,0300050050000,0000000000002
1540 DATA 1003000003001,0000003000000,0001002001000,0000102010000,0010142510100
1550 DATA 0001110111000,0301006001030,0030103010300,0000150410000,0000000000000
1560 DATA 0000000000000,0233442554420,0430003000330,0400553440030,0504430355040
1570 DATA 0504430355040,0400443550050,0430003000350,0233552443320,0000006000000
1580 DATA 5114111002000,0000061100020,0000011102313,0530110400400,0030004000001
1590 DATA 0001111130000,0001114000000,0311111103040,0000000311100,1111100000001
1600 DATA 0000000000000,0100054300010,0400010100100,0000510100100,0010000100020
1610 DATA 1001010000000,1301011113510,0040000403100,0100011005020,6100000000000
1620 DATA "     You  are  nice  plyer      ","          nice  clear         "
1630 DATA "   ﾌﾟｯｼｭｸﾝﾊ ｱﾅｶﾗ ﾃﾞﾙｺﾄｶﾞﾃﾞｷﾀ｡      ","  ｼｶｼ､ﾏﾀﾞｻｶﾀﾞｯﾀﾀﾒ ﾏﾀｺﾛｶﾞｯﾃｼﾏｯﾀ｡  "
1640 DATA "  ﾊﾀｼﾃ ﾌﾟｯｼｭｸﾝﾉ ﾕｸｴﾊ ???         ","   PROGRAMER  MASAKI KITAYAMA    "
1650 DATA "            THE      END         "
```

★影さんのマネします。ネタがないので寝た。グーグー。(山口県岩国市・YUNくん19才)……【影：ネタと言えば，寿司屋でタコとイカと，と頼んではいけないそうです。これではタコとイカが十ずつくるそうで…これからはタコにイカにと頼みましょう。】



PC-8801mkIISR以降(N88-DISK BASIC V2モード)用

選択式のRPG。なかなかいいぞ

機械兵大戦（きかいへいたいせん）

千葉　晴信

ストーリー

200X年，各国に機械兵が大量生産されました。戦争がはじまり，ある国を滅ぼして帰還（きかん）したあなたは，本国が滅びてM国の旗が立っているのに気付きました。仇（あだ）をとろうと思いましたがM国は異星人の国で，あなたのかなう相手ではありません。

そこであなたはJBM-044と共に，機械兵大会という大会で修業してからM国へ乗り込むことにしました。

遊びかた

機械兵大会で，最初は弱い相手（DEKABUTSUやFYOFYOなど）と戦って，金とステータスを手に入れてください。最初からM国へいけますが，まずは大会で修業してください。20ターンで引きわけです。

操作方法

選択にしたがってください。最初セーブ機能をつけようと思ったんですが，やってみたらいがいとすぐ，クリアできたのでやめました。

改造のアドバイス

もらえる金が少ないと思う人は，580行のGの値をいじってください（9を大きい数にする）。

苦労した点

敵のステータスのふりわけと敵キャラと武器の音に苦労しました。

最後に

戦闘が終わると敵も強くなります。武器は，かしこさが低いと使用できません。はじめての作品なので，変な作りかたになってしまいました。JBM-044というのは，J（JAPAN）BM（ベーマガ）-044（ベーマガの値だんの逆）です。「みたむ」君ありがとう！

●参考にしたもの

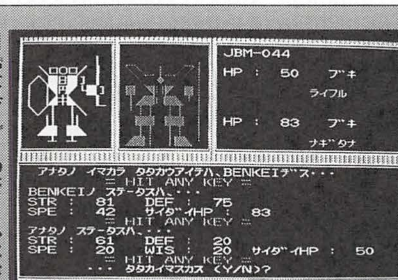
- マイコンBASICマガジン'89年11月号の，浪越孝宏さんの「ALIX」
- 機動戦士Ζガンダムのバウンド・ドック
- 他，いままでのBM

《第1表》変数表

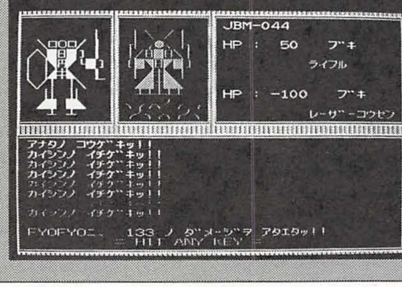
変数	内容
SHP	最大HP
HP	現在のHP
ST	攻撃力
DE	防御力
SP	スピード
WI	かしこさ
KA	所持金
TA	ターン数
TH	敵のHP
TS	敵の攻撃力
TD	敵の防御力
TP	敵のスピード
S	ステータス・ポイント



◀《写真1》このゲームはおもしろいぞ！リストも短いし、88ユーザーはさっそくPLAY！



◀《写真2》戦う敵はBENKEーだって、強そうだからやめとこうかな～



◀《写真3》なんと、かいしんの一撃もあるぞ！一撃必殺だ



◀《写真4》戦いに勝つと、ポイントがもらえる。それによって自機もパワーアップするぞ！

★影さん，どこの大学の出身ですか？(愛媛県今治市・岩崎慎也18才)……【影：じつはオックスフォード出身なんです！今まで隠してはいたけれど…。つぐ美：まあすごい。エリートね。 ところでオックスフォードってどこにあるの？影：アメリカ…かな？】

```
10 '├══════════════ ｷｶｲﾍｲﾀｲｾﾝ  BY ﾁﾊﾞﾊﾙﾉﾌﾞ  1989 ══════════════┤
20 '◢■ｼｮｷ■◣
30 WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):SCREEN 0,0:NEW CMD
40 DIM TE$(5,8,1),TN$(10),TB$(10),BK$(6),TS(16),TD(16),TP(16),TH(16),BK(50),MU$(
6)
50 FOR K=0 TO 1:FOR I=0 TO 8:FOR J=0 TO 5:READ TE$(J,I,K):NEXT J,I,K
60 FOR I=0 TO 10:READ TN$(I),TS(I),TD(I),TP(I),TH(I):NEXT
70 FOR I=0 TO 6:READ BK$(I),BK(I),BN(I):NEXT:FOR I=0 TO 10:READ TB$(I):NEXT
80 FOR I=0 TO 5:READ MO$(I):MO(I)=VAL("&H"+MO$(I)):NEXT
90 FOR I=0 TO 6:READ MU$(I):NEXT
100 GOTO 1100
110 '◢■ｶﾞﾒﾝｦｶｸ■◣
120 CLS 3:LINE(3,3)-(155,92),7,B:LINE(5,5)-(153,90),6,B:LINE(163,3)-(315,92),7,B
:LINE(165,5)-(313,90),6,B:LINE(323,3)-(639,92),7,B:LINE(325,5)-(637,90),6,B
130 LINE(1,100)-(639,197),7,B:LINE(3,102)-(637,195),6,B:PAINT(170,95),"SDｸﾏ",7
140 CLS:COLOR 7:FOR I=0 TO 8:LOCATE 1,I+2:PRINT TE$(0,I,0):NEXT
150 COLOR 7:LOCATE 21,1:PRINT "JBM-044":LOCATE 21,6:PRINT TE$
160 GOSUB 770:CONSOLE 13,25
170 '◢■ﾎﾝｺﾞｸ■◣
180 CLS:COLOR 6:LOCATE 1,13:PRINT "1 ｷｶｲﾍｲﾀｲｶｲﾍｲｸ  2 Mｺｸﾍﾉﾘｺﾑ"
190 COLOR 7:INPUT " ﾄﾞｳｼﾏｽｶ";A
200 IF A<1 OR A>2 THEN 190 ELSE ON A GOTO 210,920
210 '◢■ｷｶｲﾍｲﾀｲｶｲ■◣
220 CLS:COLOR 3:PRINT " 1 ﾀｲｶｲﾆﾃﾞﾙ 2 ﾌﾞｷｦｶｳ 3 ｼｭｳﾘｽﾙ":COLOR 7:INPUT" ﾄﾞｳｼﾏｽｶ";B
230 IF B<1 OR B>3 THEN 260 ELSE ON B GOTO 240,430,500
240 TT=INT(RND(1)*8):TN$=TN$(TT):TB$=TB$(TT):TS=TS(TT):TD=TD(TT):TP=TP(TT):TH=TH
(TT):GOSUB 770:IF TT>4 THEN V=1 ELSE V=0
250 COLOR INT(RND(1)*7)+1:IF V=1 THEN FOR I=0 TO 8:LOCATE 11,I+2:PRINT TE$(TT-5,
I,1):NEXT:ELSE FOR I=0 TO 8:LOCATE 11,I+2:PRINT TE$(TT+1,I,0):NEXT
260 LOCATE 1,16:COLOR 5:PRINT " ｱﾅﾀﾉ ｲﾏｶﾗ ﾀﾀｶｳｱｲﾃﾊ､";TN$;"ﾃﾞｽ･･･":GOSUB 740
270 COLOR 5:PRINT " ";TN$;"ﾉ ｽﾃｰﾀｽﾊ､･･･":COLOR 7:PRINT " STR : ";TS;"  DEF : ";T
D:PRINT " SPE : ";TP;"  ｻｲﾀﾞｲHP : ";TH:GOSUB 740
280 COLOR 5:PRINT " ｱﾅﾀﾉ ｽﾃｰﾀｽﾊ､･･･":COLOR 7:PRINT " STR : ";ST;"  DEF : ";DE:PR
INT " SPE : ";SP;"  WIS : ";WI;" ｻｲﾀﾞｲHP : ";SHP:GOSUB 740
290 IF TT>7 THEN 320 ELSE COLOR 7:PRINT SPC(7);"･･･ ﾀﾀｶｲﾏｽｶｽ (Y/N)?"
300 I$=INKEY$:IF I$="Y" OR I$="y" THEN 320 ELSE IF I$="N" OR I$="n" THEN 220 ELS
E 300
310 '◢■ｾﾝﾄｳ■◣
320 IF TP>SP AND INT(RND(1)*3)=1 THEN COLOR 3:PRINT " ";TN$;"ﾊ ｽﾊﾞﾔｸ ｵｿｲｶｶｯﾃｷﾀｯ!
!":GOSUB 740:TA=0:GOTO 370
330 K=ST:COLOR 7:PRINT " ｱﾅﾀﾉ ｺｳｹﾞｷｯ!!":GOSUB 720:IF INT(RND(1)*9)*SP>INT(RND(1)
*9)*TP AND INT(RND(1)*5)=1 THEN 700
340 IF TP>SP AND INT(RND(1)*2)=1 THEN PRINT " ";TN$"ﾊ ｽﾊﾞﾔｸ ｺｳｹﾞｷｦﾖｹﾀｯ!!":GOSUB
740:TA=TA+1:IF TA>20 THEN 660 ELSE GOTO 370
350 DA=K-TD+INT(RND(1)*5):FOR I=0 TO 3:FOR J=7 TO 0 STEP -1:LINE(166,6)-(312,89)
,J,BF:NEXT J,I:IF DA<0 THEN DA=INT(RND(1)*2)
360 COLOR 6:PRINT " ";TN$;"ﾆ､ ";DA;"ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞｦ ｱﾀｴﾀｯ!!":TH=TH-DA:GOSUB 770:GOSUB
740:IF TH<=0 THEN 560
370 Q=TS:COLOR 7:PRINT " ";TN$;"ﾉ ｺｳｹﾞｷｯ!!":FOR I=0 TO 5:CMD PLAY MU$(0):NEXT:IF
 INT(RND(1)*9)=1 THEN 910
380 IF SP>TP AND INT(RND(1)*2)=1 THEN PRINT " ｱﾅﾀﾊ ｽﾊﾞﾔｸ ｺｳｹﾞｷｦﾖｹﾀｯ!":GOSUB 740:
GOTO 410
390 KO=Q-DE+INT(RND(1)*5):FOR I=0 TO 3:FOR J=7 TO 0 STEP -1:LINE(6,6)-(152,89),J
,BF:NEXT J,I:IF KO<0 THEN KO=INT(RND(1)*2)
400 COLOR 2:PRINT " ｱﾅﾀﾊ ";KO;" ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞｦ ｳｹﾀｯ!!":HP=HP-KO:GOSUB 770:GOSUB 740:I
F HP<=0 THEN 610
410 TA=TA+1:IF TA>20 THEN 660 ELSE 330
420 '◢■ﾌﾞｷｦｶｯﾁｬｳ■◣
430 COLOR 5:FOR I=1 TO 6:PRINT " ";I;"･";" ";BK$(I);"  ";BN(I);"円":NEXT:PRINT:PR
INT:PRINT:PRINT
440 COLOR 6:LOCATE 1,19:PRINT "ｱﾅﾀﾉ ﾓﾁｶﾞﾈ : ";KA;"円"
450 COLOR 7:INPUT " ﾄﾞﾚｦ ｵｶｲﾆ ﾅﾘﾏｽｶ";C
460 IF KA<BN(C) THEN COLOR 2:PRINT " ｶﾈｶﾞ ﾀﾘﾈｰ! ﾄｯﾄﾄ ﾃﾞﾃｹｯ!!":FOR I=0 TO 99:BEEP
 1:BEEP 0:NEXT:GOSUB 740:GOTO 220
470 IF WI<C*20 THEN COLOR 2:PRINT " ｱﾅﾀﾃﾞﾊ ｿﾉﾌﾞｷｦ ｱﾂｶｳｺﾄﾊ ﾃﾞｷﾅｲ!":FOR I=0 TO 99:
BEEP 1:BEEP 0:NEXT:GOSUB 740:GOTO 220
480 KA=KA-BN(C):BK$=BK$(C):BK=BK(C):KM$=MU$(C):ST=ST+BK:GOSUB 770:GOTO 180
490 '◢■ｼｭｳﾘｼﾁｬｳ■◣
500 SK=SHP-HP:COLOR 5:PRINT " (ｾｲﾋﾞｼ) : ｼｭｳﾘﾀﾞｲﾊ ";SK;"円 ﾃﾞｽ"
510 COLOR 6:PRINT " ｱﾅﾀﾉ ﾓﾁｶﾞﾈ : ";KA;"円":COLOR 7:PRINT " ｼｭｳﾘ ｼﾏｽｶ(Y/N)?"
520 I$=INKEY$:IF I$="Y" OR I$="y" THEN 530 ELSE IF I$="N" OR I$="n" THEN 220 ELS
E 520
530 IF KA<SK THEN COLOR 2:PRINT " ｽﾐﾏｾﾝｶﾞ ｵｶﾈｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝ!":FOR I=0 TO 99:BEEP 1:BEE
P 0:NEXT:GOSUB 740:GOTO 220
540 KA=KA-SK:HP=SHP:GOSUB 770:GOTO 180
550 '◢■ｼｱｲﾆｶｯﾁｬｯﾀ■◣
560 FOR I=0 TO 30:BEEP 1:COLOR 2:LOCATE INT(RND(1)*8)+11,INT(RND(1)*9)+2:PRINT "
*";:BEEP 0:NEXT
570 TA=0:FOR I=0 TO 2:FOR J=7 TO 0 STEP -1:COLOR J:LOCATE 1,24:PRINT " ｱﾅﾀﾊ ";TN
$;"ｦ ｹﾞｷﾂｲｼﾀｯ!!":NEXT J,I:IF TT>7 THEN M=M+1:IF M>2 THEN 1000
580 G=(INT(RND(1)*9))*TT+9*9:P=INT(RND(1)*20)+1:KA=KA+G:IF KA>9999 THEN KA=9999
590 COLOR 6:PRINT " ｱﾅﾀﾊ ";G;"円 ﾉｶﾈﾄ､";P;"ﾉ ｽﾃｰﾀｽｦ ﾃﾆｲﾚﾀｯ!!":S=S+P:SHP=SHP+P:GOS
UB 740:GOSUB 1090:CONSOLE 0,25:GOSUB 800:GOTO 180
600 '◢■ｷﾞｮｴｴｴｴｴｴ ｼﾝﾀﾞｯ■◣
610 FOR I=0 TO 30:BEEP 1:COLOR 2:LOCATE INT(RND(1)*8)+1,INT(RND(1)*9)+2:PRINT "*
";:BEEP 0:NEXT
620 FOR I=0 TO 2:FOR J=7 TO 0 STEP -1:BEEP 1:COLOR J:LOCATE 1,24:PRINT " ｱﾅﾀﾊ ";
TN$;"ﾆﾖｯﾃ ｹﾞｷﾂｲｻﾚﾀｯ!!":BEEP 0:NEXT J,I
630 COLOR 2:PRINT "        ｱﾅﾀﾊ ﾎﾝｺﾞｸﾉｶﾀｷｦ ｳﾂﾏｴﾆ､":FOR I=0 TO 9999:NEXT:PRINT:PRI
NT "        JBM-044ﾄﾄﾓﾆ､ ﾁｯﾃｲｯﾀ･･･":FOR I=0 TO 9999:NEXT:PRINT:PRINT
640 CLS:LOCATE 17,19:PRINT "◢";"  ";"◣":LOCATE 16,20:PRINT "◢■";"  ";"■◣":PUT(29
6,152),KANJI(MO(5)):KM$=MU$(0):GOSUB 720:GOSUB 720
650 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN 1100 ELSE 650
660 '◢■ﾋｷﾜｹｯ■◣
670 TA=0:COLOR 5:PRINT " ｼﾞｶﾝｷﾞﾚﾃﾞｽｯ! ﾋｷﾜｹｯ!!":P=INT(RND(1)*10)+1
680 COLOR 6:PRINT " ｱﾅﾀﾊ ";P;"ﾉ ｽﾃｰﾀｽｦ ﾃﾆｲﾚﾀｯ!!":GOSUB 740:CONSOLE 0,25:S=S+P:SH
```


★影さん，ぼくは大金持ちの息子なんですが，一つ質問があります。ラーメンライスって何ですか？（富山市・内山英之16才）……【影：私もじつは大金持ちの息子なんですが，ラーメンライスというのはラーメン＆ライスのことです。まあ，フランス料理ですね。】

```
P=SHP+P:TH(TT)=TH(TT)+INT(P/2):GOSUB 800:GOTO 180
690 '◢■ｶｲｼｰｰｰｰｰｰﾝﾉｲﾁｹﾞｷｯ■◣
700 FOR J=7 TO 0 STEP -1:COLOR J:PRINT " ｶｲｼﾝﾉ ｲﾁｹﾞｷｯ!!":NEXT:GOSUB 720:K=ST*2:C
OLOR 7:GOTO 340
710 '◢■ｺｳｶｵﾝ ｷﾞｭﾊﾞﾊﾞｯｯ■◣
720 FOR I=0 TO 4:CMD PLAY KM$:NEXT:RETURN
730 '◢■ﾋｯﾄｴﾆｲｷｲ■◣
740 COLOR 4:PRINT SPC(9);"= HIT ANY KEY ="
750 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN RETURN ELSE 750
760 '◢■ﾓﾁﾞｦ ﾋｮｰﾁﾞｽﾙﾄｺ■◣
770 COLOR 7:LOCATE 21,3:PRINT "HP : ";HP;"  ﾌﾞｷ";"   ":LOCATE 21,8:PRINT "HP : ";
TH;"  ﾌﾞｷ";"   "
780 COLOR 6:LOCATE 30,5:PRINT BK$:LOCATE 30,10:PRINT TB$:LOCATE 1,24:RETURN
790 '◢■ｽﾃｰﾀｽｦ ｲﾚﾙﾄｺ■◣
800 CLS 3:COLOR 6:LOCATE 9,4:PRINT "<ｽﾃｰﾀｽﾎﾟｲﾝﾄ :";S;">"
810 COLOR 7:FOR I=0 TO 8:LOCATE 7,I+8:PRINT TE$(0,I,0):NEXT
820 COLOR 5:LOCATE 18,16:PRINT "ﾌﾞｷ : ";BK$:LOCATE 18,18:PRINT "ﾓﾁｶﾞﾈ ";KA;"円":C
OLOR 7
830 LOCATE 18,8 :INPUT "STR ";P1:IF P1>S THEN 830 ELSE S=S-P1:ST=ST+P1:GOSUB 880
840 LOCATE 18,10:INPUT "DEF ";P2:IF P2>S THEN 840 ELSE S=S-P2:DE=DE+P2:GOSUB 880
850 LOCATE 18,12:INPUT "SPE ";P3:IF P3>S THEN 850 ELSE S=S-P3:SP=SP+P3:GOSUB 880
860 LOCATE 18,14:INPUT "WIS ";P4:IF P4>S THEN 860 ELSE S=S-P4:WI=WI+P4:GOSUB 880
870 GOTO 110
880 BEEP 1:BEEP 0
890 COLOR 6:LOCATE 22,4:PRINT S:COLOR 7:RETURN
900 '◢■ﾂｳｺｰｰｰｰｰｰﾝﾉｲﾁｹﾞｷｯ■◣
910 FOR J=7 TO 0 STEP -1:COLOR J:PRINT " ﾂｳｺﾝﾉ ｲﾁｹﾞｷｯ!!":NEXT:FOR I=0 TO 4:CMD P
LAY MU$(0):NEXT:Q=TS*2:COLOR 7:GOTO 380
920 '◢■Mｺｸﾍ ﾉﾘｺﾝﾀﾞｯ!!■◣
930 TT=8+M:TN$=TN$(TT):TB$=TB$(TT):TS=TS(TT):TD=TD(TT):TP=TP(TT):TH=TH(TT)
940 COLOR INT(RND(1)*7)+1:FOR I=0 TO 8:LOCATE 11,I+2:PRINT TE$(TT-5,I,1):NEXT
950 CLS:ON M+1 GOTO 960,970,980
960 COLOR 3:PRINT " ﾑﾑｯ!! ｱﾔｼｲﾔﾂﾒｯ!!":GOSUB 740:GOTO 260
970 COLOR 3:PRINT " ｺﾉﾓﾝｦ ｸｸﾞﾘﾀｲﾅﾗ ｵﾚｦﾀｵｼﾃﾐﾛｯ!!":GOSUB 740:GOTO 260
980 COLOR 3:PRINT " ﾌﾌﾌｯ･･･ Jｺｸﾉ ｲｷﾉｺﾘﾃﾞｽﾈ･･･":PRINT " ﾜﾀｼﾆ ｶﾃﾙﾄｵﾓｲﾏｽｶ? ｺﾛｼﾏｽﾖ･･
･":GOSUB 740:GOTO 260
990 '◢■ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ!!■◣
1000 COLOR 3:PRINT " ･･･ｺﾉﾜﾀｼｶﾞ･･･ｺﾝﾅ･ﾎﾟﾝｺﾂﾆ･･･":PRINT " ･･･ﾔﾗ･･ﾚ･･ﾙ･･ﾄ･ﾊ･･････"
:GOSUB 740
1010 COLOR 7:PRINT " ｱﾅﾀﾊ JBM-044ﾄﾄﾓﾆ Mｺｸｦ ﾎﾛﾎﾞｼｸｯ!!":PRINT " ｿｼﾃ Jｺｸﾉﾌｯｶﾂﾆ ｺｳｹﾝ
ｼﾂﾂﾞｹﾀ･･･":GOSUB 740:CONSOLE 0,25:CLS 3
1020 COLOR 7:FOR I=0 TO 8:LOCATE 8,I+2:PRINT TE$(0,I,0):NEXT:KM$=MU$(0)
1030 LINE(350,10)-(550,90),7,BF:CIRCLE(450,50),40,2:PAINT(450,50),2,2
1040 CONSOLE 14,25:COLOR 6:LOCATE 1,15:PRINT SPC(12);"=STAFF=":PRINT:GOSUB 720
1050 PRINT SPC(9);"ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ":PRINT:PRINT SPC(20);"HARUNOBU":GOSUB 720
1060 PRINT SPC(9);"ｷｮｳﾘｮｸ":PRINT:PRINT SPC(20);"MITAMURA":GOSUB 720
1070 FOR I=0 TO 20000:NEXT:GOSUB 750:COLOR 2:GOTO 640
1080 '◢■ﾃｷﾉ ﾊﾟﾜｰｱｯﾌﾟ■◣
1090 T=INT(P/1.1):TH(TT)=TH(TT)+T:TS(TT)=TS(TT)+T:TD(TT)=TD(TT)+T:TP(TT)=TP(TT)+
T:RETURN
1100 '◢■ﾀｲﾄﾙ■◣
1110 CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:COLOR 2:LOCATE 13,3:PRINT "◢";SPC(12);"◣":LOCATE 12,
4:PRINT "◢■";SPC(12);"■◣"
1120 J=220:FOR I=0 TO 4:CMD PLAY MU$(1):J=J+30:PUT(J,24),KANJI(MO(I)):NEXT:LINE(
100,45)-(540,45),6
1130 COLOR 7:FOR I=0 TO 8:LOCATE 8,I+8:PRINT TE$(0,I,0):NEXT
1140 COLOR 3:LOCATE 18,10:PRINT "=HIT ANY KEY=":LOCATE 19,14:PRINT "BY HARU SOFT
"
1150 KA=300:S=120:SHP=50:BK=BK(0):ST=BK:DE=0:SP=0:WI=0:HP=SHP:M=0:TA=0:BK$=BK$(0
):KM$=MU$(0)
1160 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN 800 ELSE 1160
1170 '◢■ｷｶｲﾍｲﾉﾃﾞｰﾀ■◣
1180 DATA "        | ","          ","|＼ ／| ","▁▂▃▂▁ ","        | ","|  |  ┬"
1190 DATA " ＼□O□／ | "," ＼◢━◣／ ","┤ ◜●◝ ├ ","■■ ◡ ■■","^◣◇◢^| ","／\| O |／\■"
1200 DATA "／\■日■] | ","┌■日 ⌒ 日■┐","|／日■日＼| ","┌▀▀▀▀┐"," ／■日◤＼ | ","／◥■日◤＼■"
1210 DATA "| ◥門◤ └■]","|▼■▼|","[■◥□◤■] ","P ＼日日／┌ ","■┐◢門◣ ＼]","▀■日日■[■"
1220 DATA "| ◢卄◣  | ","■ ＼／ ■"," | ◢卄◣ | ","| ◢═◣||","└◢卄◣ | "," └◢門◣  ■"
1230 DATA "＼／| |＼ ‾","┌┴◢◣┴┐","  ◢卄◣   ","|  | | ||","／ 日 日 ＼| "," ／日 日＼◢■"
1240 DATA "  ||  ||   ","   ／  ＼  ","  ┴┴┴┴┴   ","    | |  └┘","  || || | ","  || ||  "
1250 DATA " ◢■ ■◣  ","◢■┐  ┌■◣","╮╭⌒╯╭ ╭","    | |   "," ◢■ ■◣| ","◢■■■◣ "
1260 DATA "  ┴ ┴   ","          ","╭╮⌒╭╮","  ◢■  ■◣ ","  ┴ ┴   ","  └┘ └┘ "
1270 DATA "          ","◢◣└◇┘◢◣","‾        ‾┌","   ／      ","        ／","＼ ‵‵ ／ "
1280 DATA "          ","[日■日■日]◢","＼＼_|_／／|","  ／●____ ","      ／  ","  ＼  ／  "
1290 DATA "   O      ","／ ◥門◤◢■","  ＼＼◇／／ |","┌／■┼┼┼┐","  ◣ O ◢  "," ╮  ⌒  ╭ "
1300 DATA "‾＼／■＼／‾","＼◢■■／┴┘ ","■◥■日◤■|","／┘◥|＼ ／|"," ／◥■日■◤＼"," ／＼／＼  "
1310 DATA "   ≠      ","◢■■■■■◣","|◢■M■ └≠","  ◢|  ^  |"," ＼／日日_／","   ◯    "
1320 DATA "  ／ ＼    ","└┐┌┘└┐┌┘","└|| || |","  ◢■| O | ","V◢■■◣  ","   ◡    "
1330 DATA "_／    ＼_ ","  ■  ■  ","  ■  ■  ","  日 ┼┼┼┘","‾／／ ＼＼ ","  ＼  ／  "
1340 DATA "          ","  └┘  └┘  "," || || | ","  日  日  ","  ＼＼ ／／ ","＼ ＼／ ／"
1350 DATA "          ","          ","◢■日  日■◣┘"," ◢■┐┌■◣  ","  ◢■ ■◣  ","mwmwmwmw"
1360 '◢■ﾃｷﾉﾃﾞｰﾀ■◣
1370 DATA DEKABUTSU,49,38,14,46,FYOFYO,31,33,29,33,KABONSU,55,46,19,51,KENSHI,61
,51,59,63,BOMB,69,59,21,78
1380 DATA KARATEKA,31,31,99,75,KAIRIKI,73,67,31,75,BENKEI,81,75,42,83,MANOKISHI,
99,99,99,200,MONBAN,187,152,171,553,MARGASS,255,255,255,999
1390 '◢■ﾌﾞｷﾉﾃﾞｰﾀ■◣
1400 DATA "ﾗｲﾌﾙ",1,0,"ﾊﾞﾙｶﾝﾎｳ ",5,440,"ﾋﾞｰﾑﾎｳ  ",15,690,"ﾚｰｻﾞｰｶﾞﾝ",25,980,"ﾏｼﾝｶﾞ
ﾝ  ",31,1290,"ﾊﾟﾜｰﾎﾞﾑ ",40,1670,"ｶｸｹﾞﾝｼﾎｳ",50,1980
1410 DATA "ﾛｹｯﾄﾊﾟﾝﾁ ","ﾚｰｻﾞｰｺｳｾﾝ","ｼｮｯﾄｶﾞﾝ  ","ﾋﾞｰﾑｻｰﾍﾞﾙ","ﾊﾞｽﾞｰｶ   ","ｹﾝﾎﾟｳ
","ﾋﾞｰﾑﾎｳ   ","ﾅｷﾞﾀﾅ     ","ﾏﾉﾂﾙｷﾞ    ","ｼﾆｶﾞﾐﾉﾔﾘ ","ﾀｲｱﾀﾘ     "
1420 '◢■ﾓﾁﾞ ﾄ ｺｳｶｵﾝﾉﾃﾞｰﾀ■◣
1430 DATA 3521,3323,4A3C,4267,406F,3D2A
1440 DATA "@58V15T255O6L64Q8BA+A+AG+GFEDD+CC&C","@52V15T255O2L64Q1BA+A+AGFEDD+CC
&C","@18V15T255O6L64Q8BA+A+AG+GFEDD+CC&C"
1450 DATA "@19V15T255O5L64Q8BA+A+AG","@58V15T255O5L64Q8C+CD+DFEA+AB","@17V15T255
O5L32Q8C+CD+D+C+CDEFED","@54V15T200O6L16Q8BA+AGFGAG&"
```


★同姓同名の人が多くて困っています。影さんはそのようなことはありませんか？(千葉市・**加藤哲也17才**)……【**影**：たまにないこともないわけがない。ねエ，山田花子さん。**つぐ美**：誰が山田花子よ，田中一郎さん。**影**：いや，私は電波太郎さ!!】



PC-88VA/2/3(N88-日本語BASIC V3.0)用

時間厳守はつらいよピザ配達ゲーム

キャニオン・ハウス・ピザ

～30分以内にお届けいたします～

森羅　万象

STORY

ついに，ここグランドキャニオンにも宅配ピザの店があらわれた!その名は「キャニオン・ハウス・ピザ」。

この店のモットーは，「30分以内にお届けいたします。間に合わなければ，ピザは無料とさせて頂きます」である。ところが，ここは山谷が多くてオートバイでの配達は大変。しかも付近の飲食店のいやがらせまである。

さあ，あなたは30分以内にピザを届けられるだろうか？

プログラムの入力方法

まず，**リスト1**を入力してRUNさせるとドライブ1のディスクにスプライト・データのファイルができます。つぎに**リスト2**を入力します。ただし，VAを使用している人は140行を削除してください(VA2/3では削除する必要はありません)。そして**リスト2**をRUNさせればゲームがはじまります。

以後ゲームをするときは，**リスト2**をRUNさせるだけで結構です。

遊びかた

タイトル画面でリターン・キーを押すとゲーム・スタートです。テンキーの［4］［6］で左右に進めます。ただひたすらに右へ進んでください。ただし坂道を登るとオートバイも疲れてくるのでPOWERが減ります。傾きが急な坂ほどPOWERの減りかたも激しいです。

走るスピードはPOWERに比例するのでPOWERが0になれば動くことはできません。キーから手を離して待てば，だんだん回復します。また，平地や下り坂を進むときにはPOWERは減りません。

ナイフやハンバーガーや人など道を邪魔する奴にぶつかると，POWERは10減ります。スペース・キーを押せばケチャップを投げることができるので，配達を邪魔する奴はこれで退治しましょう。ただしケチャップは1画面に5個までしかでません。

岩が降ってきて道をふさぐことがありますが，ケチャップを5回ぶつければ岩を崩(くず)すことができます。また，降ってきたピザを取るとPOWERは最高値(150)まで回復します。

ゴールは赤い屋根の家です。30分以内に到着するようにがんばってください。STAGE(ステージ)は四つあります。

プログラム

リスト1はスプライト・パターンを作成するためのものです。パターン数が多いので圧縮がかかるように努力しました。

リスト2がゲーム・プログラムで，だいたいの流れはREM文を見ればつかめると思います。

★参考

・Oh！PC(3～8月号「元気一杯！VA」

★　★　★

《第1表》変数表

変数	内容
M1( )	地形データ：道の凸凹のそれぞれの頂点のX座標÷16
M2( )	地形データ：道の凸凹のそれぞれの頂点のX座標÷16
M3( )	地形データ：頂点から延びる線分の傾き
SPP( )	邪魔物のスプライト・パターン番号
SPP$( )	邪魔者の動きのデータ(スプライト・マクロデータ)
BK( )	ケチャップに割り当てられているスプライトが使われているかどうかを表すフラグ
TK( )	邪魔者その他出現物の出現順序データ
Y, YS( ), YE( )	背景にグラデーションをかけるのに使用
M1$( ), M2$( )	PLAYデータ
STAGE	ステージ番号
MAX	フレーム・バッファ0の横ドット数
MG	地形データはM1, M2, M3の要素MG番まで入っている
SPX	スプライト座標系上のオートバイのX座標
SCX	オートバイの進んだドット数ーSPX
C	フレーム・バッファ0上を何周したかを示す
C1	Cの一つ前の値
G	オートバイが点(M1(α), M2(α))から延びる線分上にあるとき，G＝α
SP	スクロールさせるドット数
VT	パワー
T2, T1	時間：T1が30になるとT2が1増える
N.TC	邪魔者を出現させるためのカウンタ
L.TC	N.TCの一つ前の値
STICK	［4］が押されればー1，［6］ならば1
MPX	フレーム・バッファ0上のオートバイのX座標
TSG	邪魔者には1組3個で3組のスプライトを使用しているので，どの組のスプライトを使用するか示すもの
CR1	衝突または，はみだしを起こした
CR	スプライト番号CR1と衝突したスプライトの番号
IWA.X.IWA.Y	スプライト座標系上の岩のX, Y座標
IWA.Y2	岩は，このY座標まで落ちてくる
IWA.B	岩にケチャップをぶつけた回数
IWAF	岩が表示されているかどうかのフラグ

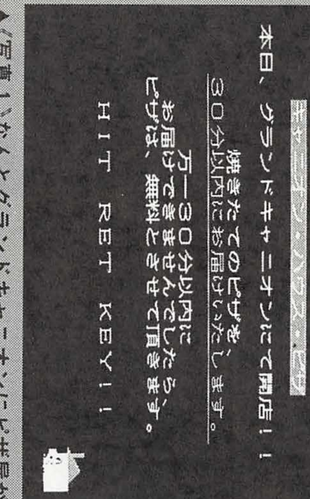
★あーああ――――。(神奈川県横浜市・ただ単にターザンのマネがしたかった満月の人)……【影：ウォううぉうおううぉうおーぅおう!!　つぐ美：わかった!!トムとジェリーのトムのマネでしょう？影：と言って足踏んだのをゴマかすな!!】

《リスト1》スプライト・パターン作成プログラム・リスト

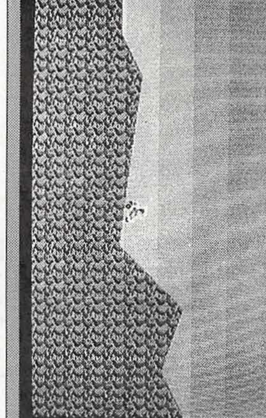
```
100 DEFINT A-Z:SCREEN WIDTH 5,640,4:DIM P(32*32),Q(578)
110 FOR K=1 TO 9
120 S=0:DT$="":READ SX,SY
130 READ A$:DT$=DT$+A$:IF RIGHT$(A$,1)<>"#" THEN 130
140 FOR I=1 TO (LEN(DT$)-1)/2:P$=MID$(DT$,I*2-1,2):E=S+VAL("&H"+RIGHT$(P$,1))-1
150 FOR J=S TO E:P(J)=VAL("&H"+LEFT$(P$,1)):NEXT J:S=E+1:NEXT I
160 FOR I=0 TO SX*SY-1:PSET (I MOD SX,I¥SX),P(I):NEXT I
170 GET (0,0)-(SX-1,SY-1),Q:PUT PATTERN K,Q,4:NEXT K:CLS 2
180 READ X,Y:POINT (X,Y)
190 READ X,Y:IF X+Y<>0 THEN LINE -(X,Y),14:GOTO 190
200 GET PATTERN 1,Q:PAINT (20,20),USING Q,14
210 GET (0,0)-(47,47),Q:PUT PATTERN 10,Q,4:SAVE PATTERN "PIZZA.SPR",ALL:END
220 '     -1-2-3-4-5-6-7-8-9-*-1-2-3-4-5-6-7-8-9-*-1-2-3-4-5-6-7-8-9-*-1-2-3-4-5
230 DATA 16,16,31E131E2B134E336E1B132E132E2B135E2B234E3B134E2B135E2B233E2B231B2
240 DATA 31E2B332E2B234E1B432E1B335B337B1E332B133E1B135E2B232E132E1B131E131E434
250 DATA E132E2B1E4B231B132B132E2B433B1E1B134E2B135E2B231E4B231B1E2B1E1B231E4B2
260 DATA 33B1E2B231B1E1B1E1B132E133B235E334#
270 DATA 32,32,077D0F047BD2710F047101710671D2710F047101710771D2710F037101710125
280 DATA 0171D2710F037101712701 71D2710F0271017127017 1D2710F027101712971D2710F01
290 DATA 71017185620271D2710F0171017184628103 71D2710F71017183640371D2710F710171
300 DATA 8362220471D27109798263057 1D2710679F1729113077 1D2710577F171F17191160572
310 DATA D1720472C372F171F17191190275047 1C571F171F17191129415 73C2710371657 1F171
320 DATA 8291140294F37163710271C571F171829506F471C2710272C372F17182921405F47501
330 DATA 77F17183921404F575F874F2921303F674860473F2921302F674850673F29312012672
340 DATA 11718402830372F49212F67111728302850 3F5019112F67482028702F69211F6740482
350 DATA F38202F67B810582F38203790182F38205870D82F38206850E8707830F018502#
360 DATA 24,24,09360F013A0C332734093322C32533073221C323C22532053222C3226226 3304
370 DATA 3322C2216222C52132033125C2216222C52232023125A4C2A4C22331013221 6221A523
380 DATA A32534216422C2A4C36321342262AD63213227A463A3253224C2244322A5223224A623
390 DATA C2A52132013321A222A223442332023224 62A342A2422332033124 6221A26223A33204
400 DATA 3223C2226321C32232053222C123C162C32232073221C52632093228340C3423330F01
410 DATA 3609#
420 DATA 32,32,0F0F0F0F0F0F0F0C23A30F0B23A30F0B23A306A10F0423A30423A20F0223A3
430 DATA 0226A30F23A329A40D23A12CA50B2F22A6092F23A7052F26A8012F29A8047F73F7077F
440 DATA 73F7077F73F7077235733771F7077234B17331523152317 1F7077234B173315231523 1
450 DATA 71F7077234B1733771F7077234B17331523152317 1F7077231B47331523152317 1F707
460 DATA 7235733771F7077234B17BF7077234B17BF7077234B17BF7077234B17BF7077234B17B
470 DATA F7077231B47BF70F0F05#
480 DATA 24,24,0F0F02260324052401 2F032F27022DA4250229A9240225AD230423AF220522AF
490 DATA 220522AE230522AE240422AF230324AE230225AE230224AF230223AF230224AF220329
500 DATA AA23022F21A323022F22A124022F280224022F21092601280F022602#
510 DATA 24,24,0F0F03B60DB182BB8306B284378505B3873286B104B23F31B303378432843 2B3
520 DATA 02C13684328433B201C73283328335C149CC4401B2C545C345C301B6C2B2CC02B2C231
530 DATA BBC3B302C531BE4BC34BC241CFCE34C234C43202C1013F33B204B23F31B205B33DB207
540 DATA BFB208BE0F0F0F08#
550 DATA 24,24,0F0DF20BF10AF1710AF17209F1710AF17209F1710AF17209F1710AF17209F171
560 DATA 0AF17209F1710AF17209F1710AF17209F1710AF17209F1710AF17209F17308F17209F1
570 DATA 7308F17209F17308F17209F17308F27109F1730771F27208F17306720171017207F173
580 DATA 06F171017101F17107F17306F171017101F17107F17306F171017101F17107F17306F1
590 DATA 71017101F17107F17306F171017101F17107F17207F171017101F17107F20971017101
600 DATA F104#
610 DATA 24,24,07860F02880F01880F01833506320981338132046233083281340265320935 01
620 DATA 67310B336805316F07326E08326E09326401651291 0F026116910F18920E139214920D
630 DATA 13910213930B14910312930B13920313930A13920413920A139204149101320713920 5
640 DATA 13330833B206340636B206330F073104#
650 DATA 24,24,0873F20F0374F30F0274F20F0473F20F03270F02270F02270F01290E2B0C2D0B
660 DATA 26C1260A23A2C5A2230922A4C3A4220922A5C1A5220922AB220922AB220922AB220922
670 DATA AA230923A8240A24A5240B2D0B2D0C2B0F2809#
680 DATA 0,47,10,05,15,0,32,0,37,05,47,47,0,47,0,0
```

《リスト2》キャニオン・ハウス・ピザのメイン・プログラム・リスト

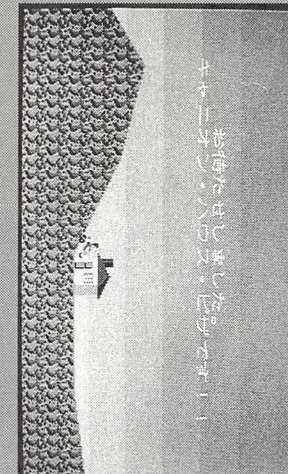
```
10 '★  キャニオン・ハウス・ピザ ～30分以内にお届けいたします～
20 '★        1990/ 1/29  森羅万象T・森羅万象K・KANTA
30 '★
40 DEFINT A-Z
50 DIM M1(120),M2(120),M3(120),SPP(10),SPP$(10,3),BK(4),TK(32),Y(2),YS(2),YE(2)
60 DIM PA(66),IE(258),M1$(3),M2$(3)
70 DEF FNC8(G,R,B)=G*32+R*4+B
80 SCREEN WIDTH 6,320,4,320,8:WIDTH 40,20:CONSOLE ,,0
90 SPRITE SCREEN 1:LOAD PATTERN "PIZZA.SPR",ALL
100 OUT2 &H100,(INP2(&H100) OR &H40)
110 TURN OFF SPRITE:COMPOSE 1,0:CLS:STAGE=0:MAX=1280
120 GET PATTERN 1,PA:GET PATTERN 4,IE
130 BUFFER 0,MAX,200,4:SCREEN WINDOWS 0,(0,0),200,0
140 BUFFER 1,320,200,8:SCREEN WINDOWS 1,(0,0),200,8
145 'VAでは、上の140行を削除してください。
150 BUFFER=8:CLS 2:BUFFER=0:CLS 2
160 GOSUB *SYOKI
170 COMPOSE 1,0,2,3:GOSUB *TITLE
180 RESTORE 1930
190 COMPOSE 1,0:TURN OFF SPRITE:CLS
200 STAGE=STAGE+1:LOCATE 5,5:PRINT USING "STAGE #";STAGE
210 GOSUB *GAMEN
220 COMPOSE 1,0,2,3:CLS:GOSUB *GAME
230 STOP SPRITE:PLAY OFF:STOPM
240 IF OVER THEN GOSUB *OVER.TIME:GOTO 110 ELSE GOSUB *IN.TIME
250 IF STAGE<4 THEN 190
260 GOSUB *ENDING
270 GOTO 110
280 '■ゲームスタート！！
290 *GAME
300  SCX=0:SPX=6:C=1:C1=1:G=0:SP=0:VT=150:T1=29:T2=-1:N.TC=0:L.TC=0:OVER=0
310  FOR I=0 TO 4:BK(I)=0:NEXT I
320  ON PLAY(1) GOSUB *MPLAY:PLAY ON:MP=0:PLAY ,,,"S0M2000Y6,8Y7,55"
330  FOR I=2 TO 6:DEF SPRITE I AS 9:NEXT I
340  LOCATE SPRITE 1,-32,-32,2:TURN ON SPRITE 1:ROLL TO (0,0)
350 *LOOP
360  T1=T1+1:IF T1=30 THEN T2=T2+1:T1=0:LOCATE 12,0:PRINT USING "TIME ##";T2
370  IN=INP(0):STICK=(IN=239)-(IN=191)
380  IF STICK*M3(G)>0 THEN VT=VT-M3(G)*STICK*.002*ABS(SP)-1 ELSE VT=VT+1
390  VT=VT+(VT<0)*VT+(VT>150)*(VT-150)
400  LOCATE 1,0:PRINT USING "POWER ###";VT
410  A=STICK*VT
420  IF SPX<160 THEN SPX=SPX+A*.1+(A=0)*SGN(M3(G))
430  IF SPX=160 THEN SP=-(STICK<>-1)*A*.1+(SGN(M3(G))=-1)*(A=0):
      SPX=SPX-(STICK=-1)*A*.1-(SGN(M3(G))=1)*(A=0)
440  IF SPX>160 THEN SP=SPX-160:SPX=160
450  IF SPX<6 THEN SPX=6
460  SCX=SCX+SP:MPX=((SCX+SPX) MOD MAX):C=((SCX+SPX)¥MAX)+1
470  IF C>C1 THEN G=0:C1=C ELSE IF C<C1 THEN G=MG:C1=C
480  IF C=5 THEN RETURN ELSE IF T2=30 THEN OVER=1:RETURN
490  G=G-(MPX>=M1(G+1)*16)+(MPX<M1(G)*16)
500  Y=M2(G)*32-(MPX-M1(G)*16)*M3(G)*.02
510  ROLL TO (SCX MOD MAX,0):LOCATE SPRITE 1,SPX*2-12,Y-32,2
520  IF IWAF THEN GOSUB *IWAROLL
530  TRIG=-(INP(9)=191):IF TRIG*L.TRIG THEN GOSUB *BAKUDAN
540  L.TRIG=-(TRIG=0)
550  CR=CLIP(-1):         IF CR THEN GOSUB *HAMIDASI
560  CR=COLLISION(-1):IF CR THEN GOSUB *SYOUTOTSU
570  N.TC=(SCX+SPX)¥160:IF N.TC>L.TC THEN GOSUB *SYUTSUGEN
580  GOTO *LOOP
590 '
600  *HAMIDASI:' ●爆弾が画面からはみ出した●
610   CRI=CLIP(0):IF CRI<1 OR CRI>6 THEN RETURN
```



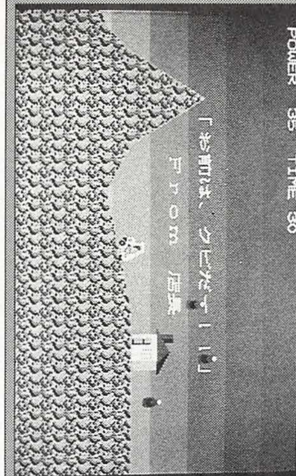
▲《写真1》なんとグランドキャニオンにピザ屋が開店！客はいるんだろうか……



◀《写真2》山こえ，谷こえ，ハットリ……いや，ピザ屋のスクーターが今日も行く



▶《写真3》ピンポーンっと、途中の数々の妨害に耐えてようやく着きました



◀《写真4》30分以内にとどけることができないと店長の怒りのお言葉が……

★影さんへの悪口…ゴミくず！日本の敵！人類の敵!!宇宙中の敵!!ウドの大木！エッチ！スケベ!! 続く。(長崎市・星野俊介14才)……
【影：ひどいこと言っといて最後にほめるとは君もやるねェ。編：ほめる ???? つぐ美：影さんには何を言ってもムダね。】

```
620  IF SPRITE(CRI,4)>399 THEN GOSUB *B.KESI
630  GOTO *HAMIDASI
640 *IWAROLL:'  ●岩もスクロールさせる●
650  IWA.X=IWA.X-SP*2:IWA.Y=IWA.Y+40:IF IWA.Y>IWA.Y2 THEN IWA.Y=IWA.Y2
660  LOCATE SPRITE 20,IWA.X,IWA.Y,10
670  RETURN
680 *B.KESI:'    ◆爆弾を消す◆
690  STOP SPRITE CRI:TURN OFF SPRITE CRI:BK(CRI-2)=0:RETURN
700 *SYUTSUGEN:'●何かが出現したぞ●
710  TK=TK(N.TC):L.TC=N.TC
720  IF TK=0 THEN RETURN
730  IF TK=15 THEN GOSUB *BUILD:RETURN
740  IF TK=12 THEN GOSUB *IWA:RETURN
750  TSG=TSG+1+(TSG=2)*3
760  FOR I=1 TO 3
770  TS=10+I+TSG*3:IF TK=10 THEN TS=7
780  IF SPP$(TK,I)="" THEN TURN OFF SPRITE TS:GOTO 810
790  DEF SPRITE TS AS SPP(TK):SPRITE TS,"H"+SPP$(TK,I)+SPP$(TK,0),1
800  START SPRITE TS:TURN ON SPRITE TS
810  NEXT I
820  RETURN
830  *BUILD:'    ◆家を建てる◆
840   PUT (0,M2(0)*16-31),IE,PSET,,,1:RETURN
850   *IWA:'      ◆岩が降ってきた◆
860   IWA.B=0:IWAF=1:LOCATE SPRITE 20,IWA.X,IWA.Y,10:TURN ON SPRITE 20:RETURN
870 *BAKUDAN:'   ◆ケチャップ発射！◆
880  BS=SEARCH(BK,0):IF BS=-1 THEN RETURN
890  LOCATE SPRITE 2+BS,SPX*2+12,Y-24,9
900  SPRITE 2+BS,"S400M50,-80M50,-40M20,0M50,40M50,80M50,400",1
910  START SPRITE 2+BS:TURN ON SPRITE 2+BS:BK(BS)=1
920  RETURN
930 *SYOUTOTSU:' ◆衝突●
940  CRI=COLLISION(0):IF CRI>6 OR CRI=0 THEN RETURN
950  CR=COLLISION(CRI):ON CRI GOSUB *C1,*C2,*C2,*C2,*C2,*C2
960  GOTO 940
970  *C2
980   IF CR=20 THEN GOSUB *IWABOKON:GOTO 1000
990   IF CR>10 THEN GOSUB *GEKITSUI
1000   RETURN
1010   *C1
1020    IF CR=20 THEN GOSUB *TEISI:GOTO 1050
1030    IF CR>10 THEN GOSUB *DAMAGE
1040    IF CR=7 THEN GOSUB *POWER.UP
1050    RETURN
1060    *GEKITSUI:'◆邪魔者は阻止◆
1070     SPRITE CR,"V5P10H-24,-24",1:VOICE REG 8,16:VOICE REG 13,0
1080     GOSUB *B.KESI
1090     RETURN
1100    *DAMAGE:'   ◆ダメージ◆
1110     VT=VT-10:RETURN
1120    *POWER.UP:'◆パワーアップ◆
1130     STOP SPRITE 7:TURN OFF SPRITE 7:VT=150:RETURN
1140    *TEISI:'    ◆岩にぶつかった◆
1150     VT=0:RETURN
1160    *IWABOKON:'◆岩を壊した◆
1170     IWA.B=IWA.B+1:IF IWA.B=5 THEN IWAF=0:TURN OFF SPRITE 20
1180     VOICE REG 8,16:VOICE REG 13,0
1190     GOSUB *B.KESI
1200     RETURN
1210 *MPLAY:'      ●音楽演奏●
1220  MP=MP+1+(MP=2)*2:PLAY M1$(MP),M2$(MP):RETURN
1230 '■ステージ終了後の処理
1240 *IN.TIME:'  ●間に合った●
1250  LOCATE 10,6:PRINT "お待たせしました。"
1260  LOCATE 4,7:PRINT "キャニオン・ハウス・ピザです！！"
1270  PLAY "V12@12O6R4B4G2":GOSUB *MATSU
1280  RETURN
1290 *OVER.TIME:' ●ゲームオーバー●
1300  LOCATE 8,6:PRINT "「お前は、クビだー！！」"
1310  LOCATE 12,8:PRINT "From 店長"
1320  PLAY "@1V14L32O4R4GG-FEE-DD-C<BB-AA-GL4RG>C<C","@1V14L32O4R4EE-DD-C<BB-AA-GG-FE":GOSUB *MATSU
1330  RETURN
1340 *ENDING:'     ●配達完了●
1350  CLS:LOCATE 3,6:PRINT "やったー！！ 無事、4軒配達完了！"
1360  LOCATE 4,8:PRINT "明日から、また新たな配達生活が始まる・・"
1370  PLAY "@2V12L8O4G8.G16GGEGG2.","@2V12L8O4E8.E16EECEE2.","@2V12L8O4C8.C16CC<G>CC2.":GOSUB *MATSU
1380  RETURN
1390  *MATSU:'    ◆時間かせぎ◆
1400   FOR I=0 TO 32000:NEXT I:RETURN
1410 '■初期設定2
1420 *SYOKI
1430 '             ●敵の動きのデータ●
1440  RESTORE 1460
1450  FOR I=1 TO 10:READ SPP(I):FOR J=0 TO 3:READ SPP$(I,J):NEXT J:NEXT I
1460   DATA 7."S400L704"."640.180"."680,100",""
1470   DATA 8,"S200D300L100S450T1R50D400","620,-124","370,-24",""
1480   DATA 6,"S200U100P10J0,-100P10J0,-100U148","160,424","320,424","480,424"
1490   DATA 7,"S300M-200,130M200,130M-300,164","220,-24","440,-24",""
1500   DATA 8,"S500M-160,130M-240,0M-80,-100M160,-100M160,100M-320,160M-264,-100","640,70","640,260",""
1510   DATA 6,"S500M-160,-100M-160,100M-160,-100M-184,100","640,120","640,240",""
1520   DATA 7,"S400G80,220T1D400","160,-24","380,-24",""
1530   DATA 8,"P30J160,-340P30J-10,280P30J-160,-200P30H-24,-24","80,360","240,350","400,360"
1540   DATA 6,"S400D350T1L100T1R664","80,-24","350,-24","560,-24"
1550   DATA 3,"S250D424","","","310,-24"
1560 '            ●色設定●
1570  RESTORE 1590
1580  READ A,B!:IF A<>0 THEN PALETTE A,B!:PALETTE A+16,B!:GOTO 1580
1590   DATA 3,53024,8,0,11,24032,0,0
1600 '            ●音楽データ●
1610  RESTORE 1640
1620  FOR I=1 TO 2:READ M1$(I),M2$(I):NEXT I
1630  RETURN
1640   DATA T110@13V12L8O5RGGGGGA16GE8.GAB>C<BA16BE16&E2FFF16ED8.BAAAGG16F+G8.EFG
1650   DATA T110@04V12L8O4CRRRCGCGCGCGCGCGCGCG<B>G<B>G<B>G<B>G<B>G<B>GCCDE
1660   DATA AAB16>C<B8.>GFEDDC16<B>C16RCDEFCCRC<BB16>DC16&C2
1670   DATA CFCF<B>G<B>G<B>G<B>GCGCGAFFRG4<G4>CGCG
1680 '■地形の設定&邪魔者出現パターン設定
1690 *GAMEN
1700  BUFFER=0:CLS 2:COMPOSE 1,0
1710  C=0:A$="":M1=0:READ A$
1720  WHILE A$<>"00"
1730  M1(C)=M1:M2(C)=VAL("&H"+MID$(A$,1,1)):M1=M1(C)+VAL("&H"+MID$(A$,2,1))
1740  IF C>0 THEN M3(C-1)=(M2(C-1)-M2(C))/(M1(C)-M1(C-1))*100
1750  C=C+1:READ A$
1760  WEND
1770  MG=C-2
1780  FOR I=1 TO C-1:LINE (M1(I-1)*16,M2(I-1)*16)-(M1(I)*16,M2(I)*16),3:NEXT I
1790  PAINT (160,190),USING PA,3
1800  FOR I=1 TO 32:READ A$:TK(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1810  FOR I=0 TO 2:READ YS(I),YE(I):NEXT I
1820  BUFFER=8:CLS 2
1830  FOR I=0 TO 7
1840  FOR J=0 TO 2:Y(J)=INT(((7-I)*YS(J)+I*YE(J))/7):NEXT J
1850  LINE (0,I*25)-(319,I*25+24),FNC8(Y(0),Y(1),Y(2)),BF
1860  NEXT I
1870  BUFFER=0
1880  A=SEARCH(TK,12):IF A=-1 THEN RETURN
1890  A=A*160+160:A=A MOD MAX:I=0
1900  WHILE A>=M1(I)*16:I=I+1:WEND
1910  I=I-1-(I=0)*MG:IWA.Y2=M2(I)*16*2-48:IWA.X=640:IWA.Y=-32:IWAF=0
1920  RETURN
1930   DATA A6,A8,94,A2,92,A3,82,82,78,83,53,62,54,53,34,32,62,82,94,A1,A5,74,84,A1,00
1940   DATA 0,0,4,1,1,4,0,4,1,0,3,1,3,0,4,C,4,0,A,4,3,4,3,1,0,0,4,F,1,3,0,0
1950   DATA 0,7,0,0,3,3
1960   DATA 76,75,81,94,A3,C2,C2,A2,94,82,51,43,42,23,23,53,83,B1,C3,B1,A1,A2,82,72,82,81,93,81,72,42,72,85,72,71,00
1970   DATA 4,4,4,C,3,1,3,0,1,2,1,A,2,2,2,3,3,0,4,4,5,5,1,0,0,3,F,1,2,4,5,0
1980   DATA 0,7,7,7,0,0
1990   DATA 44,41,61,62,A1,A1,B2,BC,84,71,51,61,41,31,42,21,52,41,71,62,81,A1,B3,B4,A6,92,81,71,51,42,41,51,51,41,41,51,51,61,A1,A2,71,71,51,51,41,41,00
2000   DATA 4,1,1,4,4,5,5,0,2,4,2,A,6,6,7,6,7,7,2,A,6,6,5,5,1,F,3,C,7,2,7,0
2010   DATA 0,0,0,7,0,0
2020   DATA 94,91,81,81,61,61,51,51,22,21,31,31,71,81,81,A2,B3,B2,A1,71,51,43,32,31,71,81,B1,B1,91,92,61,61,42,43,32,32,52,62,63,51,42,34,21,22,32,52,92,B3,B1,91,00
2030   DATA 0,0,7,7,6,6,6,8,8,8,8,9,C,1,9,2,3,A,9,9,5,6,7,8,A,F,8,8,9,6,5,0
2040   DATA 0,0,0,0,0,0
2050 '■タイトル
2060 *TITLE
2070  RESTORE 2170
2080  LINE (8*8,10*3-2)-(31*8+8,10*3+9),10,BF,2
2090  READ X,Y,A,A$:IF Y<>0 THEN COLOR A:LOCATE X,Y:PRINT A$:GOTO 2090
2100  COLOR 7
2110  PUT (288,164),IE,PSET
2120  DEF SPRITE 1 AS 2:SPRITE 1,"H-32,0R672H-32,360R610"
2130  TURN ON SPRITE 1:START SPRITE 1
2140  WHILE INKEY$<>CHR$(13):WEND
2150  STOP SPRITE 1
2160  RETURN
2170   DATA 08,03,006,キャニオン・ハウス・ピザ
2180   DATA 02,05,007,本日、グランドキャニオンにて開店！！
2190   DATA 12,07,007,焼きたてのピザを、
2200   DATA 06,08,132,30分以内にお届けいたします。
2210   DATA 12,10,007,万一30分以内に
2220   DATA 08,11,007,お届けできませんでしたら、
2230   DATA 06,12,007,ピザは、無料とさせて頂きます。
2240   DATA 08,15,038,HIT  RET  KEY!!
2250   DATA 00,00,000,""
```



by 神奈川県川崎市・XOA=MAT

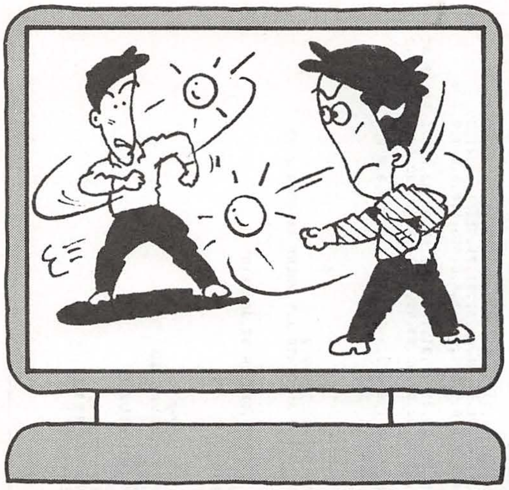
評……そうか編くんがねー(影)



by 鹿児島市・すてらす

評……なかなかきまってるぞい(編)

★影さんが，私にくれた物～。マーブルもようの黒いくつ～。影さんが私にくれた物～。きりんが逆立ちしたピアス～。(岐阜県益田郡・門辰　昭14才)……【影：つぐ美君。僕が君にあげるものは愛だけだ。つぐ美：そんなこと言っても何もあげないわよ。】



PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC(88))用

2人用のおもしろバトルゲーム

SATELLITE（サテライト） BATTLE（バトル）

山口　賢二

▶物語◀

ある日，赤色人種と青色人種がけんかをしていた。すると神様が降りてきて，「お前達，ケガをしては危ない。これを使いなさい」と言うがはやいか，2人の体の周りに奇妙な光が回りはじめた。

▶勝負◀

2人用のバトルゲームです。タイトルがでたあと，スペース・キーを押すとはじまります。

左が赤色人種，右が青色人種で，それぞれWXAD，8246で上下左右に動かし，周りを回っている「サテライト」を相手にぶつけて倒せば勝ちです。移動には慣性がはたらくので，それぞれESC，BSで止まってください。

また，この神様は物好きで，2人が取り合いで白熱した戦闘をすることを期待し，パワーアップ・アイテムをだしてきます。効能はつぎのとおりです。

- 「命」……パワーの回復
- 「技」……サテライトの回転速度アップ
- 「体」……防御力，機動力アップ

ただし，「技」「体」は5個までで，数はライフメーターの横に表示されます。これらのアイテムはサテライトで取ってください。

▶プログラムのからくり◀

データをかなり圧縮しています（本当なら4.5倍以上）。解析すれば，何かのたしにはなるでしょう。このテクは結構使うんですが。

▶プログラム入力の注意◀

ディスプレイがアナログ以外の場合，110行のCOLOR 7，，，7，1をCOLOR 7，，，7，0とし，730行以降のカラーデータを前から0，1，2，3，4，6̇，5̇，7としてください。

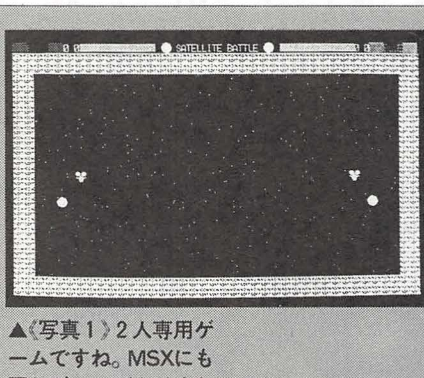
▶最後に◀

このゲームのキャラの形が前作「UNPOPO」と同じだ！手抜きだ！と思った人，残念でした。微妙にちがいます。しかし今回は，久しぶりにバグが発生したので死にそうでした。でも，その甲斐あって私としてはなかなかおもしろいものができた～と思っています（と，改めてバグの恐ろしさを知った私であった…）。

★ ★ ★

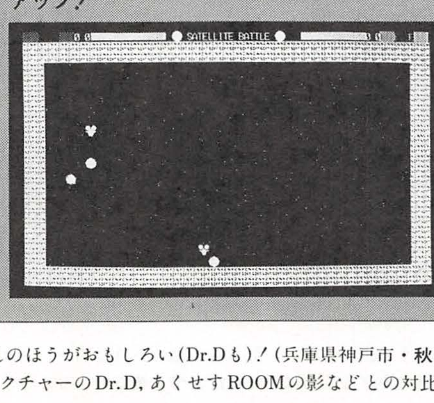
《第1表》変 数 表

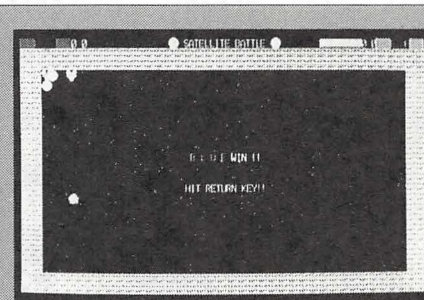
変数	内容
Xn, Yn	戦士及びサテライトの座標
An, Bn	戦士の移動量
Cn, Dn	サテライトの回転角度，位置
En	戦士の耐久及び敏捷（びんしょう）性
F	アイテム出現用のカウンタ
Mn, Nn	消去用の戦士及びサテライトの座標
Pn	戦士のパワー
S	アイテムの種類
S( )	アイテムの漢字コード
SS	アイテムを取ったのはどちらか
X, Y	アイテムの座標
I, J, K	FOR用
Q, W	雑用
C%( )	キャラクター・データ



▲《写真1》2人専用ゲームですね。MSXにも同じゲームがありました。98だったら1人用もほしかったなぁ

▼《写真2》二つの球以外になんかあるでしょ，それを取ると，パワーアップ！





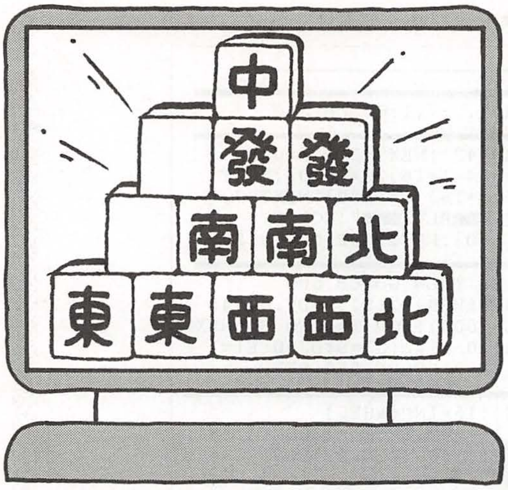
▲《写真3》BLUEの勝ち～。でも…REDがかわいそうな画面ですね

★最近OFよりCHECKER FLAGの影さんのほうがおもしろい（Dr.Dも）！（兵庫県神戸市・秋山和文13才）……【Dr.D：それは困ったものじゃ。気をひきしめんとな。影：その他，レクチャーのDr.D，あくせすROOMの影などとの対比もまってます。】

SATELLITE BATTLEのプログラム・リスト

```
10 '―――――――――― 「SATELLITE BATTLE」 ――――――――――
'━━━━━━━━━━ PRESENTED BY KENSOFT ━━━━━━━━━━
20 CLEAR:SCREEN 3,0:WIDTH 80,25:CONSOLE 1,24,0,1:COLOR 7,,,7,1:GOSUB 580
'━━━━━━━━━━ SCREEN ━━━━━━━━━━
30 CLS 3:COLOR 2:FOR I=0 TO 300:PSET(RND*576+32,RND*320+48):NEXT:FOR I=0 TO 1
40 FOR J=0 TO 39:PUT@(J*16,16+I*16),C%(550):PUT@(J*16,384-I*16),C%(550):NEXT
50 FOR J=3 TO 22:PUT@(I*16,J*16),C%(550):PUT@(624-I*16,J*16),C%(550):NEXT J,I
60 LOCATE 0,0:PRINT"■■RED ■■";:COLOR 1:PRINT SPC(60)"■■BLUE■■":COLOR 7
70 LOCATE 32,0:PRINT"SATELLITE BATTLE":PUT@(232,0),C%(500):PUT@(392,0),C%(500)
'━━━━━━━━━━ TITLE ━━━━━━━━━━
80 COLOR 4:LOCATE 32,11:PRINT"SATELLITE BATTLE":IF F>199 THEN GOSUB 500
90 COLOR 7:LOCATE 33,14:PRINT"HIT SPACE KEY!":WHILE INP(&HE9)<>191:A=D*.01745
100 D=D+11:Q=312+SIN(A)*80:W=200+COS(A)*80:PUT@(Q,W),C%(500):FOR I=0 TO 80:NEXT
110 PUT@(Q,W),C%(500):WEND:CLS:X=0:Y=0:X1=527:Y1=200:A1=0:B1=0:C3=9:D3=0:E1=1
120 P1=119:X2=96:Y2=Y1:A2=0:B2=0:C4=-9:D4=0:E2=1:P2=P1:F=0:GOSUB 550:BEEP
'━━━━━━━━━━ MAIN ROUTINE ━━━━━━━━━━
130 I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1):I2=INP(&HE2):I4=INP(&HE4):I5=INP(&HE5)
140 A1=A1+(((I0 AND 16)=0)-((I0 AND 64)=0))*E1:IF ABS(A1)>10 THEN A1=SGN(A1)*10
150 B1=B1+(((I1 AND 1 )=0)-((I0 AND 4 )=0))*E1:IF ABS(B1)>10 THEN B1=SGN(B1)*10
160 IF (INP(&HEC) AND 1 )=0 THEN A1=A1*.6:B1=B1*.6
170 A2=A2+(((I2 AND 2 )=0)-((I2 AND 16)=0))*E2:IF ABS(A2)>10 THEN A2=SGN(A2)*10
180 B2=B2+(((I4 AND 128)=0)-((I5 AND 1)=0))*E2:IF ABS(B2)>10 THEN B2=SGN(B2)*10
190 IF (INP(&HE9) AND 128)=0 THEN A2=A2*.6:B2=B2*.6
200 X1=X1+A1:Y1=Y1+B1:D=D3*.01745:X3=X1+SIN(D)*50:Y3=Y1+COS(D)*50:D3=D3+C3
210 X2=X2+A2:Y2=Y2+B2:D=D4*.01745:X4=X2+SIN(D)*50:Y4=Y2+COS(D)*50:D4=D4+C4
220 IF X3<33 OR X3>591 THEN C3=-C3:D3=D3+2*C3:X3=312+SGN(X3-50)*279
230 IF Y3<49 OR Y3>351 THEN C3=-C3:D3=D3+2*C3:Y3=200+SGN(Y3-50)*151
240 IF X4<33 OR X4>591 THEN C4=-C4:D4=D4+2*C4:X4=312+SGN(X4-50)*279
250 IF Y4<49 OR Y4>351 THEN C4=-C4:D4=D4+2*C4:Y4=200+SGN(Y4-50)*151
260 IF ABS(X3-X4)<16 AND ABS(Y3-Y4)<16 THEN SWAP D3,D4:BEEP 1:BEEP 0
270 IF ABS(X1-X2)<16 AND ABS(Y1-Y2)<16 THEN SWAP A1,A2:SWAP B1,B2:BEEP 1:BEEP 0
280 IF ABS(X3-X)<16 AND ABS(Y3-Y)<16 THEN SS=0:GOSUB 510
290 IF ABS(X4-X)<16 AND ABS(Y4-Y)<16 THEN SS=1:GOSUB 510
300 IF ABS(X2-X3)<16 AND ABS(Y2-Y3)<16 THEN A2=X3-M3:B2=Y3-N3:GOSUB 440
310 IF ABS(X1-X4)<16 AND ABS(Y1-Y4)<16 THEN A1=X4-M4:B1=Y4-N4:GOSUB 430
320 IF X1<33 OR X1>591 THEN A1=-A1:X1=312+SGN(X1-50)*279
330 IF Y1<49 OR Y1>351 THEN B1=-B1:Y1=200+SGN(Y1-50)*151
340 IF X2<33 OR X2>591 THEN A2=-A2:X2=312+SGN(X2-50)*279
350 IF Y2<49 OR Y2>351 THEN B2=-B2:Y2=200+SGN(Y2-50)*151
360 PUT@(M1,N1),C%(TT*50):PUT@(X1,Y1),C%(T*50):PUT@(M2,N2),C%(TT*50+200)
370 PUT@(X2,Y2),C%(T*50+200):PUT@(M3,N3),C%(100):PUT@(X3,Y3),C%(100)
380 PUT@(M4,N4),C%(300):PUT@(X4,Y4),C%(300):F=F+1:IF F=200 THEN GOSUB 480
390 M1=X1:N1=Y1:M2=X2:N2=Y2:M3=X3:N3=Y3:M4=X4:N4=Y4:TT=T:T=T+1:IF T=2 THEN T=0
400 IF P1=0 THEN CO=2:M$="R E D" ELSE IF P2=0 THEN CO=1:M$="B L U E" ELSE 130
'━━━━━━━━━━ GAME OVER ━━━━━━━━━━
410 LOCATE 32+CO,11:COLOR CO:PRINT M$;:COLOR 7:PRINT" WIN !!":LOCATE 32,14
420 COLOR CO+4:PRINT"HIT RETURN KEY!!":WHILE INP(&HE1)<>127:WEND:CLS:GOTO 80
'━━━━━━━━━━ SUB ROUTINES ━━━━━━━━━━
'―――――――――――――――――――――――――――――――― DAMAGE
430 P1=P1-(ABS(A1)+ABS(B1))/E1:P1=-P1*(P1>0):X1=X1+A1*6:Y1=Y1+B1*6:GOTO 450
440 P2=P2-(ABS(A2)+ABS(B2))/E2:P2=-P2*(P2>0):X2=X2+A2*6:Y2=Y2+B2*6
450 A1=A1+(ABS(A1)>10)*(A1-SGN(A1)*10):A2=A2+(ABS(A2)>10)*(A2-SGN(A2)*10)
460 B1=B1+(ABS(B1)>10)*(B1-SGN(B1)*10):B2=B2+(ABS(B2)>10)*(B2-SGN(B2)*10)
470 GOSUB 550:FOR I=0 TO 10:BEEP 1:FOR J=0 TO 5:NEXT:BEEP 0:NEXT:RETURN
'―――――――――――――――――――――――――――――――― PUT ITEM
480 X=RND*560+32:Y=RND*304+48:Q=RND:S=-1*(Q<.45)-2*(Q>.71)
490 IF ABS(X1-X)<99 AND ABS(Y1-Y)<99 OR ABS(X2-X)<99 AND ABS(Y2-Y)<99 THEN 480
500 PUT@(X,Y),KANJI(S(S)),,7,0:PUT@(X,Y),C%(100):PUT@(X,Y),C%(300):RETURN
'―――――――――――――――――――――――――――――――― TAKE ITEM
510 BEEP 1:GOSUB 500:IF SS=0 THEN C=C3:P=P1:E=E1 ELSE C=C4:P=P2:E=E2
520 IF S=0 THEN C=C+SGN(C):C=C+(ABS(C)>14)*(C-SGN(C)*14):GOTO 540
530 IF S=1 THEN P=P+30:P=P-(P>119)*(119-P) ELSE E=E-(E>2)*(2-E)+.25
540 BEEP 0:X=0:Y=0:F=0:IF SS=0 THEN C3=C:P1=P:E1=E ELSE C4=C:P2=P:E2=E
'―――――――――――――――――――――――――――――――― STATUS
550 LOCATE 10,0:PRINT USING"# #";ABS(C4)-9,(E2-1)/.25:LOCATE 67,0
560 PRINT USING"# #";ABS(C3)-9,(E1-1)/.25:LINE(535,2)-(535-P1,13),1,BF
570 LINE-(416,2),0,BF:LINE(104,2)-(104+P2,13),2,BF:LINE-(223,2),0,BF:RETURN
'━━━━━━━━━━ READ DATA ━━━━━━━━━━
580 DIM C%(600):FOR I=0 TO 3:READ Q$,Q,W$,W:Q$=Q$+W$:C%(I*50)=16:C%(I*50+1)=16
590 COLOR=(I*2,Q):COLOR=(I*2+1,W):FOR J=0 TO 15:Q0=VAL("&h"+MID$(Q$,J*8+1,4))
600 Q1=VAL("&h"+MID$(Q$,J*8+5,4)):Q=I*50+J*3:C%(Q+2)=Q0:C%(Q+3)=Q1:C%(Q+4)=Q1
610 NEXT J,I:FOR I=1 TO 2:FOR J=0 TO 3:Q=200*I+50*J:C%(Q)=16:C%(Q+1)=16
620 FOR K=2 TO 47 STEP 3:W=50*J+K:C%(Q+K)=C%(W+1):C%(Q+K+1)=C%(W+I*2-2)
630 C%(Q+K+2)=C%(W+(4/I)-2):NEXT K,J,I:S(0)=13627:S(1)=19519:S(2)=16974:RETURN
'━━━━━━━━━━ DATA ━━━━━━━━━━
'―――――――――― CHARACTER DATA ―――――――――― COLOR DATA
640 DATA 1C381C383E7C3E7C77EE77EE77EE77EE77EE77EEBE7D3E7CDC3B1C38E0070000,0000
650 DATA CFF3300C8FF1700E1C38E007300CC003F00F0000F00F0000E0070000E0070000,1871
660 DATA 1C381C383E7C3E7C77EE77EE77EE77EE77EE77EEBE7D3E7CDC3B1C38E0070000,2036
670 DATA C813300C8E71700E1FF8E00733CCC003F81F0000FC3F00003E7C000007E00000,1023
680 DATA 8002C0035005F00FA82AFC3FB4125C3D5A25AE7A6C49D677B2B2EFEF4D4DF7F7,3891
690 DATA B2B2EFEF4D4DF7F79236EE6BA45A5E75482DBC3A5415FC3FA00AF00F4001C003,4080
700 DATA FFFF55552DB428A0E5AD4505659C2088E9AD41052DB428B0FFFF5555FFFFAAAA,3855
710 DATA FFFF55559188808 8BBBA11109B8A8A8ABBEA1140BB88AA88FFFF5555FFFFAAAA,4095
```

★さびしいの♡ カゲさんきてね。(北海道札幌市・円谷富和19才)……【影：よっしゃ！まっちょれよ。今いくぞ！ああ，道がふさがれている。よーし，キッド！ターボジャンプだ!!編：マイケル，助走がたりません。だめだぶつかる！影：つづく。】



PC-9801/286シリーズ(N88DISK BASIC(86))用

麻雀牌を使ったパズルゲーム

中國（ちゅうごく）

池田　浩彰

内　容

麻雀牌をつかったパズルゲームです。画面上のすべての牌を取ってください。ただし，一つずつ「東南西北白發中」の順に取っていかなければなりません。はじめに取る牌はどれでもいいですが，その後は，この順番になります。

さて，牌は第1図のようにつまれてありますが，必ず下に落ちないように取っていきます。つまり，下にささえになる牌がないといけません。第1図の場合，「北」を取ると，上の牌が落ちちゃうので，取れません。牌を落とさないようにすべて取るとめでたくクリアとなります。

操作方法

テンキーでカーソルを動かし，取りたい牌の上に合わせて，リターン・キーを押してください。ギブアップはHELPキーです。

その他

タイトル画面でレベルが設定できます。1が簡単，2が普通，3がむずかしいとなっています。1～3のキーで入力してください。

解けない面はないので，何回もやりなおしてみてください。ゲーム・オーバーというものもありませんので，何回も挑戦してください。面はいくらでもあります。

《第1表》変数表

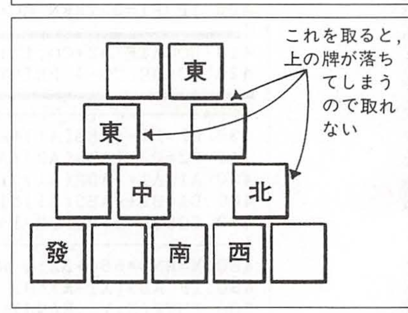
変数	内容
Z(,)	マップ
ZZ(,)	マップワーク用
V(,)	“祝”のデータ
X, Y	カーソルの座標（ゲーム前は牌の座標）
Q	つぎに取る牌
W	牌の数
L	レベル
R	ラウンド数
A, B, C	雑用
I, J	ループ用
A( )	漢字コード
IN	キー入力

苦労した点

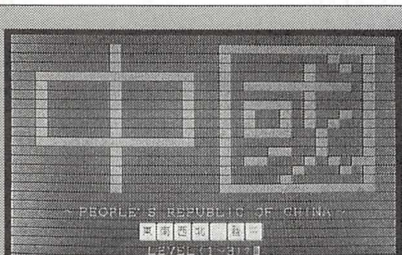
面パターンがランダムで必ず解けるようにするのにかなり苦労しました。あと

《第2表》プログラムの流れ

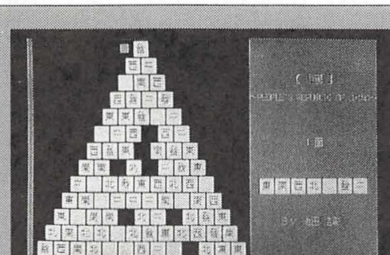
行	内容
10～80	初期設定
90～180	牌を並べる（面パターン）
190～250	画面を作る
260～330	牌の選択
340～410	牌を取る
420～440	ギブアップ
450～490	クリア
500～570	タイトル，レベル設定
580～610	牌を描く



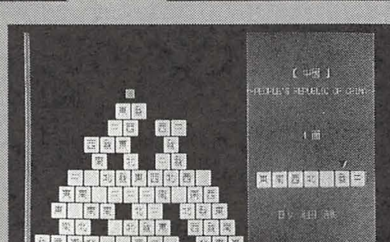
《第1図》牌の性質



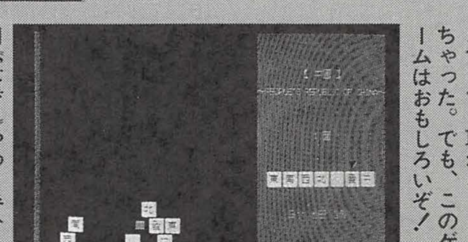
◀《写真1》みなさん，まねして日本とかアメリカとか投稿しないように



◀《写真2》東南西…と順番に取っていくんだけど，注意しないと，取れなくなっちゃうよ



◀《写真3》やっと半分まできました。こりゃなんか，やばそう…



◀《写真4》うわ～，最後までできて，取れなくなっちゃった。でも，このゲームはおもしろいぞ！

★もし，このぶんがかんじになっていたら，さいようしたのはきちょうめんなへんさん。ひらがなのままならおばかなかげさんだろう。(長野県伊那市・インドマン16才)……【影：私はこんなの採用した覚えねーゾ！つぐ美：じつはあ・た・し♡】

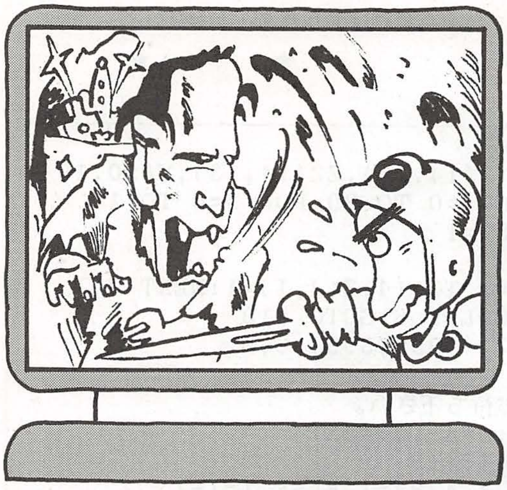
はタイトルの表示ぐらいかな？
　PC-98を最近買って，最初に作ったプログラムにしては，よくできたと思っています。リストも短いし，おもしろいし，これはもう遊ぶっきゃない！

★　★

中國のプログラム・リスト

```
10 '               中國 ～PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA～
20 CLS 3:SCREEN 3:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:DIM Z(14,13),ZZ(14,13),V(20,19)
30 COLOR=(7,0):PUT@ (3,0),KANJI(15691),PSET,7,0:FOR I=0 TO 20:FOR J=0 TO 15
40 V(I,J)=-(POINT(I,J)=7):NEXT J,I:V(6,9)=1:V(11,15)=1
50 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
60 FOR I=3 TO 9:READ A(I):NEXT:FOR I=0 TO 13:FOR J=0 TO 14:Z(J,I)=1:NEXT J,I
70 DATA 17772,18030,16574,19276,8481 ,25124,17254:COLOR 6:GOTO 510
80 PAINT(0,0),1:LINE(10,1)-(400,398),0,BF:LINE(12,3)-(398,396),6,B
90 '               牌を並べる
100 LOCATE 7,12:COLOR 5:PRINT"牌を並べています。しばらくお待ち下さい。
110 A=6:FOR I=0 TO 12:FOR J=A TO A+I:Z(J,I)=0:NEXT:A=A-.5:NEXT
120 FOR I=1 TO L*7:A=INT(RND(1)*11)+1:B=INT(RND(1)*10)+3
130 IF Z(A,B)=0 AND Z(A+1,B)=0 AND Z(A-1,B)=0 THEN Z(A,B)=1 ELSE I=I-1
140 NEXT:C=INT(RND(1)*7)+3:FOR I=91-L*7 TO 1 STEP -1
150 A=INT(RND(1)*13):B=INT(RND(1)*13):IF Z(A,B)<>0 THEN 150
160 IF B=12 THEN 180 ELSE IF A=0 THEN 150
170 IF Z(A,B+1)<3 AND Z(A-((B MOD 2)*2-1),B+1)<3 THEN 150
180 Z(A,B)=C:C=C+1+(C=9)*7:LOCATE 25,14:PRINT USING"##";I:NEXT:CLS
190 '               画面を作る
200 COLOR 6:LOCATE 60,4:PRINT"【 中國 】
210 LOCATE 50,6:PRINT"～PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA～
220 COLOR 7:LOCATE 62,11:PRINT R"面":LOCATE 57,20:COLOR 5:PRINT"Ｂｙ 池田 浩彰
230 FOR A=3 TO 9:X=A*29+332:Y=250:GOSUB 590:NEXT
240 FOR I=0 TO 12:FOR J=0 TO 12:X=J*29-(I MOD 2)*15+18:Y=I*30+6:A=Z(J,I)
250 ON -(A>2) GOSUB 590:ZZ(J,I)=A:NEXT J,I:GOTO 270
260 '               牌の選択    etc.
270 Q=-1:X=0:Y=0:W=91-L*7
280 N=X*29-(Y MOD 2)*15+22:M=Y*30+11:PUT@ (N,M),KANJI(999),XOR,6,6
290 IN=INP(224) AND INP(225):IF INP(234)=247 THEN 430 ELSE IF IN=255 THEN 290
300 IF IN=127 AND (Q=Z(X,Y) OR Q=-1) AND ZZ(X,Y)>2 THEN 350
310 X=X+(IN=239 AND X>0)-(IN=191 AND X<12)
320 Y=Y+(IN=254 AND Y>0)-(IN=251 AND Y<12):FOR J=0 TO 200:NEXT
330 PUT@ (N,M),KANJI(999),XOR,6,6:GOTO 280
340 '               牌を取る
350 IF X=0 AND ZZ(1,11)>2 AND ZZ(1,12)=1 THEN 330 ELSE IF X=0 OR Y=0 THEN 380
360 IF ZZ(X+1,Y)=1 AND ZZ(X+((Y+1) MOD 2),Y-1)>2 THEN 330
370 IF ZZ(X-1,Y)=1 AND ZZ(X-(Y MOD 2),Y-1)>2 THEN 330
380 Q=ZZ(X,Y):Q=Q+1+(Q=9)*7:LINE(N-4,M-5)-(N+23,M+23),0,BF
390 FOR A=0 TO 2:BEEP 1:FOR B=0 TO 20:BEEP 0:NEXT B,A
400 LINE(422,230)-(615,246),1,BF:PUT@ (Q*29+337,230),KANJI(8743),XOR,3,0
410 ZZ(X,Y)=1:W=W-1:IF W=0 THEN 460 ELSE 280
420 '               ギブアップ
430 FOR I=13 TO 395 STEP 2:LINE(I,4)-(I,395),0:LINE(409-I,4)-(409-I,395),0:NEXT
440 LINE(422,230)-(615,246),1,BF:GOTO 200
450 '               クリア
460 CLS 3:B=0:PAINT(99,9),1:FOR I=1 TO 15 STEP 2:FOR J=0 TO 20
470 A=INT(RND(1)*7)+3:X=J*29:Y=I*15+30:ON V(J,I) GOSUB 590:NEXT J,I
480 B=B+1+(B>6)*6:LOCATE 28,21:COLOR B:PRINT"ＨＩＴ  [SPACE] ＫＥＹ"
490 IF INP(233)<>191 THEN 480 ELSE CLS 3:R=R+1:GOTO 80
500 '               タイトル
510 CLS 3:PUT@(0,1),KANJI(17254),PSET,7,0:PUT@(15,1),KANJI(21538),PSET,7,0
520 FOR I=0 TO 26:FOR J=0 TO 31:A=J*20+3:B=I*15+26
530 LINE(A,B)-(A+18,B+13),POINT(J,I)/1.4+1,BF:NEXT J,I:LINE(0,0)-(31,20),0,BF
540 COLOR=(7,7):FOR A=3 TO 9:X=A*29+125:Y=330:GOSUB 590:NEXT:LOCATE 11,19
550 PRINT"～ ＰＥＯＰＬＥ'Ｓ ＲＥＰＵＢＬＩＣ ＯＦ ＣＨＩＮＡ ～
560 LOCATE 0,23:INPUT"                              ＬＥＶＥＬ（１～３）";L$
570 L=INT(VAL(L$)):IF L>3 OR L<1 THEN 560 ELSE CLS 3:R=1:GOTO 80
580 '               牌を書く
590 LINE(X+1,Y)-(X+27,Y+28),4,BF:PSET(X+27,Y+28),0: PSET(X+27,Y),0
600 LINE(X,Y)-(X+25,Y+27),7,BF:PSET(X,Y),0:PSET(X,Y+27),4:PSET(X+25,Y),4
610 PSET(X+25,Y+27),4:PUT@ (X+4,Y+5),KANJI(A(A)),PSET,(A=9)*-2,7:RETURN
```


★「戦え！」という言葉から連想するのは？ビッグファイター➔ベーマガ読者なら普通かな？イクサー１➔アニメファンですね。マイティジャック➔ただの年寄りです。（岩手県和賀郡・バニッシュモンスター18才）……【影：では「まいっちんぐ」なら？】



PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用
要400ライン・ディスプレイ

プレイするたびにマップが変わる!?RPG

新たなる伝説

今泉　永生

★ストーリー★

ここは，別の時間，別の世界。それとも，君の見ている夢の中だろうか？つい最近のような，ずっと昔のこと。見たことのあるような，それでいてまったく知らない場所。その世界が，君に助けを求めている。そして，君はやってきた。
〜選ばれし勇者よ，おまえ自身の手で，新たなる伝説を創るのだ〜

★内容★

フィールド・タイプのRPGですが，プレイするたびにマップが変わってしまうという，スライムのような（意味不明）RPGであります。

★遊びかた★

RUNした後に聞いてくる　“世界の番号”を1〜20000の範囲で入力すると，その番号に応じた地図を作成します。白い丸が自分で，テンキーで動きます。海に入るとダメージを受けます。

町には店と宿屋があります。店で買える回復薬は，使うと体力を70％ほど回復させます（通常時はスペース・キーで使用・戦闘中は指示がある）。

洞窟には宝箱があり，ゴールド（と回復薬）が入っていますが，強敵が守っているので注意しましょう。

★苦労話★

とにかく挫折のしまくりでした……。はじめは魔法も使えて，イベントで話が進んでいくタイプだったんですよう。挫折した腹いせに凝ったのが，エンディングです。ぜひ見てください。そのときの特殊効果は，“TETSUYA” in 千葉北高のプログラムを参考にしました。Special thanks！

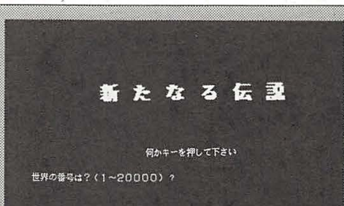
★　★　★

《第1表》マップの種類

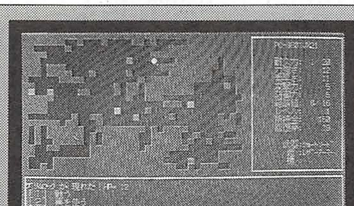
〔地上〕		〔地下〕	
緑	大地	黒	通路
ふか緑	森	青	壁
青	海	赤	出口
黄色	町	紫	宝箱
紫	洞窟		

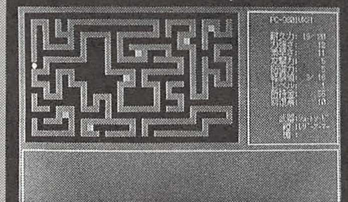
新たなる伝説のプログラム・リスト

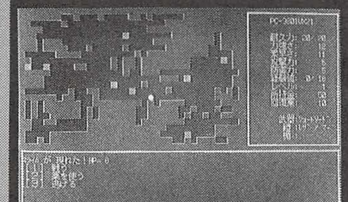
```
10 '◣◣ 新たなる伝説  By  NGO  No.1   in 平成2年2月23日(金)◢◢
20 COLOR 7,0,0,0,2:CLS 3:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1
30 SCREEN 3,0,0,1:DEFINT A-Z:DIM YS(12),IN$(2,5),IS(2,5,1),C$(15),CC$(15)
40 DIM MN$(16),MG(16,6),MS(16,6):N$="PC-9801VX21"'◢ your name. スキナヨウニ カエテ チョ
50 GOSUB *RE.DA:GOSUB *TITLE:GOSUB *CREAT:CLS
60 X=TX(0):Y=TY(0):PL=0:CONSOLE 18,7:GOSUB *PRT.G:GOSUB *PRT.S
70 CIRCLE(X*12+6,Y*12+6),5,8,,,,F,7
80 *YOU'〰〰〰〰〰〰〰〰〰 自分の動き
90 U=200:GOSUB *W:IP=INP(&HE0) AND INP(&HE1)
100 VX=(IP=239)-(IP=191):VY=(IP=254)-(IP=251)
110 IF INP(&HE9)=191 THEN GOSUB *PT
120 IF PL THEN IF MP(PL,X+VX,Y+VY)=1 THEN VX=0:VY=0
130 IF X+VX<0 OR X+VX>36 OR Y+VY<0 OR Y+VY>22 THEN *YOU
140 'IF Y+VY<0 OR Y+VY>22 THEN VY=0:GOTO *YOU
150 IF VX=0 AND VY=0 THEN *YOU
160 LINE(X*12,Y*12)-STEP(11,11),MP(PL,X,Y),BF
170 BEEP ABS(VX OR VY):X=X+VX:Y=Y+VY:BEEP 0
180 CIRCLE(X*12+6,Y*12+6),5,8,,,,F,7:CLS
190 '**************************** もろもろの判定
200 IF PL OR MP(PL,X,Y)>1 THEN 220 ELSE BEEP 1:CLS:PRINT " 溺れる！"
```



▲《写真1》世界の番号を聞いてくるぞ，1回で2万回も遊べるなんてお得ですね


▲《写真2》はじめはスライムなどでレベルをあげよう。それにしても名前がPC-9801VX21なんて…


▲《写真3》ダンジョンに入ったら，こんな画面になります。レベル1で入るのは……

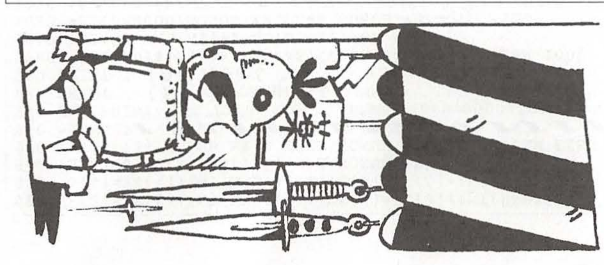

▲《写真4》HPが1しかない！遠くに行ったら，敵が強い。早く街に帰りたーい

★これ何て読む？：はははははじょうぶだ。(滋賀県甲賀郡・母は歯は丈夫だ15才)……【影：む，おぬし，甲賀？やはり忍びであったか。しかし私は倒せんぞ!!にわにわにわにわとりが…。つぐ美：歯の丈夫なお母さんによろしく。今度忍法教えてね。】

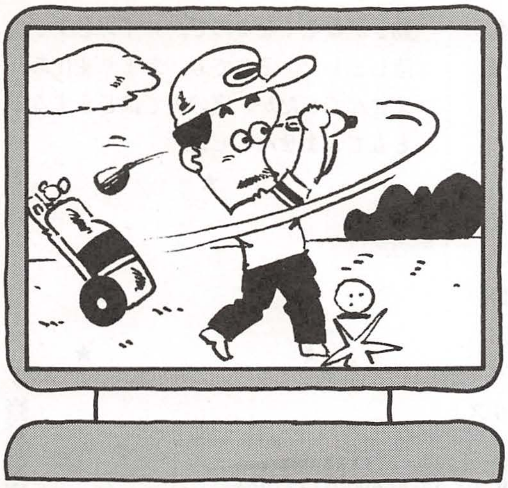
```
210 YS(1)=YS(1)-(YS(7)¥2+1):GOSUB *PRT.S:BEEP 0:IF YS(1)<1 THEN *DEATH
220 FOR I=0 TO TN:IF PL=0 AND X=TX(I) AND Y=TY(I) THEN PL=I+1:I=9
230 NEXT:IF I=10 THEN *TOWN. ELSE FOR I=0 TO DN-1+EV
240 IF PL=0 AND X=DX(I) AND Y=DY(I) THEN PL=I+1:X=SX(I):Y=SY(I):I=9
250 NEXT:IF I=10 THEN GOSUB *PRT.G:GOTO 70
260 IF PL=0 THEN 480 ELSE IF X<>SX(PL-1) OR Y<>SY(PL-1) THEN 280
270 X=DX(PL-1):Y=DY(PL-1):PL=0:GOSUB *PRT.G:GOTO 70
280 IF MP(PL,X,Y)<>3 THEN 480
290 TL=-(YS(7)<14)*(YS(7)+2)-(YS(7)>13)*15:GOSUB 520
300 CLS:PRINT " 宝箱だ。":GOSUB *B:U=5000:GOSUB *W
310 PRINT " どうしよう？":PRINT " [０]開ける":PRINT " [１]そのまま ";
320 A$=INPUT$(1):A=VAL(A$):IF A<0 OR A>1 THEN 300
330 PRINT A$:IF A=1 THEN 480 ELSE A=INT(RND*10):B=(A=0)-(A>1)
340 ON B+2 GOTO 350,370,420
350 PRINT " 「警報」の罠だ！":U=5000:GOSUB *W
360 GOSUB *FIGHT:GOSUB *FIGHT:GOSUB *FIGHT:GOTO 420
370 PRINT " 「爆発」の罠だ！":U=5000:GOSUB *W
380 FOR I=0 TO 15:COLOR=(I,240):NEXT:FOR I=0 TO 99:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
390 COLOR:A=YS(7)*2+INT(RND*YS(7)*3):YS(1)=YS(1)-A
400 PRINT" "N$" は"A"のダメージをくらった！":U=8000:GOSUB *W:GOSUB *PRT.S
410 IF YS(1)<1 THEN *DEATH ELSE 420
420 CLS:PRINT " "N$"は 宝箱を開けた。":U=7000:GOSUB *W
430 A=INT(RND*80+10)*YS(7):B=-(INT(RND*3)=0)*(INT(RND*7)+1)
440 PRINT A"ゴールドを 見つけた。":IF B=0 THEN 460
450 PRINT " 回復薬を"B"個 手に入れた。"
460 YS(8)=YS(8)+A:YS(9)=YS(9)+B:T1=T1+1:MP(PL,X,Y)=0
470 GOSUB *PRT.S:U=8000:GOSUB *W:CLS:IF T1=TR AND EV=0 THEN GOSUB *EVENT
480 IF INT(RND*15)=0 THEN GOSUB *FIGHT:GOTO *YOU ELSE *YOU
490 *FIGHT'◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣ 戦闘シーン
500 IF PL=DN+1 THEN *FINL. ELSE TL=YS(7)+INT(RND*5)-3-(PL>0)
510 IF TL<1 THEN TL=1 ELSE IF TL>15 THEN TL=15
520 FOR I=0 TO 6:MS(TL,I)=MG(TL,I):NEXT:CLS
530 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 15:COLOR=(J,240+(I MOD 2)*3855):NEXT
540 FOR J=0 TO 70:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:COLOR:U=70:GOSUB *W:NEXT
550 PRINT " "MN$(TL)" が 現れた！HP="MS(TL,0):GOSUB *B:U=5000:GOSUB *W
560 PRINT " [１] 戦う":PRINT " [２] 薬を使う":PRINT " [３] 逃げる"
570 A$=INKEY$:IF A$<"1" OR A$>"3" THEN 570
580 ON VAL(A$) GOSUB *FT,*PT,*RN:GOTO 670
590 *FT:A=YS(2)+INT(RND*(20+YS(7))+1):B=MS(TL,2)+INT(RND*10)
600 CLS:PRINT " "N$" は 攻撃した！":U=3000:GOSUB *W
610 IF A<B THEN PRINT " しかし 外してしまった！":U=3000:GOSUB *W:RETURN
620 A=YS(4)+INT(RND*YS(7))+1:B=INT(RND*MS(TL,4))+1:C=-(A-B>0)*(A-B)-(A-B<1)
630 FOR I=0 TO 15:COLOR=(I,4095):NEXT:BEEP 1
640 U=999:GOSUB *W:BEEP 0:COLOR:PRINT C"ポイントの ダメージを与えた！"
650 U=3000:GOSUB *W:MS(TL,0)=MS(TL,0)-C
660 IF MS(TL,0)<1 THEN RETURN *WIN ELSE RETURN
670 A=MS(TL,1)+INT(RND*(20+TL)+1):B=YS(3)+INT(RND*10)
680 CLS:PRINT " "MN$(TL)" の 攻撃！":U=3000:GOSUB *W
690 IF A>=B THEN 710 ELSE PRINT " "N$" は うまくかわした！"
700 U=5000:GOSUB *W:CLS:GOTO 560
710 A=MS(TL,3)+INT(RND*TL):B=INT(RND*YS(5)¥2)+YS(5)¥2:C=-(A-B>0)*(A-B)-(A-B<1)
720 FOR I=0 TO 15:COLOR=(I,240):NEXT:FOR I=0 TO 99:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
730 COLOR:PRINT C"ポイントの ダメージをうけた！":U=5000:GOSUB *W
740 YS(1)=YS(1)-C:GOSUB *PRT.S
750 IF YS(1)<1 THEN RETURN *DEATH ELSE CLS:GOTO 560
760 *PT:CLS:IF YS(9)<1 THEN PRINT " 回復薬を持っていない！":U=3000:RETURN
770 PRINT " "N$" は 回復薬を飲んだ。":U=3000:GOSUB *W
780 A=INT(YS(0)*70/100):IF YS(1)+A>YS(0) THEN A=YS(0)-YS(1)
790 PRINT " 体力が"A"ポイント増えた。":YS(1)=YS(1)+A:YS(9)=YS(9)-1
800 GOSUB *PRT.S:U=3000:GOSUB *W:RETURN
810 *RN:CLS:U=1500:GOSUB *W
820 IF INT((RND*YS(7))+2)-INT((RND*TL))>=0 THEN 840
830 PRINT " だめだ、逃げられない！":U=3000:GOSUB *W:RETURN
840 PRINT " "N$"は 逃げ出した．．．":U=5000:GOSUB *W:CLS:RETURN 890
850 *WIN:U=4000:GOSUB *W:CLS:PRINT " "MN$(TL)"を 倒した！":U=4000:GOSUB *W
860 A=INT((RND*TL*2)+1)+MS(TL,6):B=-(MS(TL,5)+INT(RND*TL)+1)*(YS(7)<16)
870 PRINT " 経験値"B"を 得た。":PRINT A"ゴールドを 手にいれた。"
880 YS(8)=YS(8)+A:YS(6)=YS(6)+B:U=3000:GOSUB *W:GOSUB *PRT.S
890 IF YS(6)<INT(YS(7)^2.3)+YS(7)*15 THEN RETURN
900 CLS:BEEP:PRINT " "N$"は レベルが"YS(7)+1"になった！":U=8000:GOSUB *W
910 YS(0)=YS(0)+INT(RND*8)+1:YS(1)=YS(0)
920 YS(2)=YS(2)+INT(RND*5)+1:YS(3)=YS(3)+INT(RND*5)+1
930 YS(4)=YS(4)+INT(RND*4)+1:YS(5)=YS(5)+INT(RND*4)+1
940 YS(6)=0:YS(7)=YS(7)+1:CLS:GOSUB *PRT.S
950 IF YS(7)=16 AND EV=0 THEN GOSUB *EVENT:RETURN ELSE RETURN
960 *TOWN.'◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣ 町の中
970 CLS:PRINT " 第"PL"の 町だ。":GOSUB *B:U=3000:GOSUB *W
980 PRINT " [１] なんでも屋に寄る":PRINT " [２] 宿屋に行く"
990 PRINT " [０] 町を出る ";
1000 A$=INPUT$(1):IF VAL(A$)<0 OR VAL(A$)>2 THEN 1000
1010 CLS:ON VAL(A$)+1 GOTO *ET,*SP,*IN
1020 *ET:U=2000:GOSUB *W:PL=0:GOSUB *B:GOTO *YOU
1030 *SP:CLS:PRINT " ～なんでも屋～":PRINT " [１] 武器"
1040 PRINT " [２] 鎧・楯":PRINT " [３] 体力回復薬"
1050 PRINT " 何を お買い求めですか？（０=出る） ";:C$=INPUT$(1)
1060 C=VAL(C$):IF C<0 OR C>3 THEN CLS:GOTO *SP
1070 ON C+1 GOTO *TOWN.,*WA,*WA,*PO
1080 *WA:A=C-1:CLS:FOR I=1 TO 5:PRINT " ["I"]";
1090 PRINT IN$(A,I);TAB(18);IS(A,I,0)"Pts.";TAB(28);IS(A,I,1)"Gold"
1100 IF I=5 THEN PRINT "   どれにしますか？（０=出る） ";
1110 NEXT:A$=INPUT$(1):PRINT A$:B=VAL(A$):IF B<0 OR B>5 THEN *SP
1120 IF A=1 AND B>3 THEN A=2
1130 IF B=0 THEN *SP ELSE IF YS(8)>=IS(A,B,1) THEN 1150
1140 PRINT " お金が足りないようですね。":U=3000:GOSUB *W:GOTO *WA
1150 PRINT " ";IN$(A,B);" ですね？（Ｙ／Ｎ） ";:GOSUB *Y.N
1160 IF YN THEN *WA ELSE YS((A=0)+5)=YS((A=0)+5)-IS(A,YS(A+10),0)
1170 YS((A=0)+5)=YS((A=0)+5)+IS(A,B,0):YS(8)=YS(8)-IS(A,B,1):YS(A+10)=B
1180 GOSUB *PRT.S:CLS:PRINT " 毎度有難うございます。":U=5000:GOSUB *W:GOTO *WA
1190 *PO:CLS:PRINT " 回復薬は 一つ"YS(7)*3"ゴールドです。"
1200 PRINT " いくつお買い上げになりますか？（０～９９） ";:INPUT "",A$
1210 B=VAL(A$):IF B<0 OR B>99 THEN 1200 ELSE IF B=0 THEN *SP
1220 IF YS(8)>=YS(7)*3*B THEN 1240
1230 PRINT " お金が足りないようですね。":U=3000:GOSUB *W:GOTO *PO
1240 YS(9)=YS(9)+B:YS(8)=YS(8)-YS(7)*3*B
1250 GOSUB *PRT.S:CLS:PRINT " 毎度有難うございます。":U=5000:GOSUB *W:GOTO *SP
1260 *IN:PRINT " ～宿屋～":PRINT " 一泊"PL*2+YS(7)"ゴールドです。"
1270 PRINT " 御泊りになられますか？ [Ｙ／Ｎ] ";:GOSUB *Y.N
1280 IF YN THEN PRINT " お気をつけて．．．":U=3000:GOSUB *W:GOTO *TOWN.
1290 IF YS(8)>=PL*2+YS(7) THEN 1310
1300 PRINT " お金が足りないようですね。":U=3000:GOSUB *W:YN=1:GOTO 1280
1310 PRINT " ごゆっくり お休みください。":U=8000:GOSUB *W
1320 YS(1)=YS(0):YS(8)=YS(8)-(PL*2+YS(7)):GOSUB *PRT.S:GOTO *TOWN.
1330 '◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣ サブルーチン
1340 *Y.N:Z$=INPUT$(1):IF INSTR("1Yy2Nn",Z$)=0 THEN *Y.N
1350 PRINT Z$:YN=(INSTR("1Yy2Nn",Z$)-1)¥3:RETURN
1360 *PRT.S:COLOR 7:LOCATE 67-LEN(N$)¥2,1:PRINT N$
1370 LOCATE 62, 3:PRINT "耐久力:"USING"###/###";YS(1),YS(0)
1380 LOCATE 62, 4:PRINT "力強さ:"USING"  #####";YS(2)
1390 LOCATE 62, 5:PRINT "素早さ:"USING"  #####";YS(3)
1400 LOCATE 62, 6:PRINT "攻撃力:"USING"  #####";YS(4)
1410 LOCATE 62, 7:PRINT "防御力:"USING"  #####";YS(5)
1420 LOCATE 62, 8:PRINT "経験値:"USING"###/###";YS(6);INT(YS(7)^2.3)+YS(7)*15
1430 LOCATE 62, 9:PRINT "レベル:"USING"  #####";YS(7)
1440 LOCATE 62,10:PRINT "所持金:"USING"  #####";YS(8)
1450 LOCATE 62,11:PRINT "回復薬:"USING"  #####";YS(9)
1460 LOCATE 64,13:PRINT "武器:"USING"&      &";IN$(0,YS(10))
1470 LOCATE 64,14:PRINT " 鎧 :"USING"&      &";IN$(1,YS(11))
1480 LOCATE 64,15:PRINT " 楯 :"USING"&      &";IN$(2,YS(12)):RETURN
1490 *PRT.G:FOR I=0 TO 22:FOR J=0 TO 36
1500 LINE(J*12,I*12)-STEP(11,11),MP(PL,J,I),BF:NEXT J,I:RETURN
1510 *DEATH:BEEP:CLS:PRINT " "N$" は 死んでしまった！":U=8000:GOSUB *W
1520 YS(1)=YS(0):YS(6)=YS(6)¥2:PL=0:X=TX(0):Y=TY(0)
1530 GOSUB *PRT.S:CLS:GOSUB *PRT.G:GOTO 70
1540 *EVENT:CLS:BEEP 1:PRINT " ・・・その時、";:IF PL THEN PRINT "地上で ";
1550 PRINT "轟音が響いた。":EV=1:MP(0,IX,IY)=3:DX(DN)=IX:DY(DN)=IY
1560 U=8000:GOSUB *W:BEEP 0:IF PL=0 THEN GOSUB *PRT.G:RETURN ELSE RETURN
1570 *FINL.:CLS:PRINT " 奥から、何者かが やってくる。":U=8000:GOSUB *W
1580 PRINT " "MN$(16)" 「我が居城に乗り込んでくるとは、なかなかのものよ。"
1590 U=5000:GOSUB *W:PRINT SPC(9);"しかし、 ここまでだ。」":U=15000:GOSUB *W
1600 TL=16:GOSUB 520:CONSOLE 0,25:CLS'◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣ エンディング
1610 A$="「ま・まさか・・・・こんな・・・ことが・・・・」"
1620 FOR I=3 TO LEN(A$)-3 STEP 2:BEEP 1
```

★いや一影なつかしいなぁ。僕だよ僕。えっ？知らない？しくしく。(宮城県仙台市・ぺけろっぱあ16才)……【影：♬ばったり出会った街の角。ど～した近頃元気かい！声をかけても知らん顔♪よく見りゃOF人気者♬，つぐ美：あなたはどなた？影：しくしく。】

```
1630 B$=HEX$(ASC(MID$(A$,I,1)))+HEX$(ASC(MID$(A$,I+1,1))):BEEP 0
1640 PUT(I*8,288),KANJI(VAL("&h"+B$)),PRESET,13,6:U=600:GOSUB *W:NEXT
1650 U=15000:GOSUB *W:FOR I=0 TO 15
1660 FOR J=0 TO 15:A=J:B$="0F0":GOSUB *FADE.:NEXT J,I
1670 CLS 3:PAINT(0,0),2:COLOR:COLOR=(0,&H4F4):C$(0)="4F4":CLS 3
1680 FOR I=5 TO 15:A=0:B$="FFF":GOSUB *FADE.
1690 U=500:GOSUB *W:NEXT:U=9000:GOSUB *W
1700 FOR I=0 TO 15:A=0:B$="000":GOSUB *FADE.:U=2000:GOSUB *W:NEXT
1710 FOR I=0 TO 15:COLOR=(I,0):NEXT:FOR I=0 TO 500
1720 PSET(RND*640,RND*400),INT(RND*4)+5:NEXT
1730 FOR I=0 TO 15:C$(I)="000":NEXT:FOR I=0 TO 15
1740 FOR J=5 TO 8:A=J:B$=CC$(J):GOSUB *FADE.:NEXT:U=999:GOSUB *W:NEXT
1750 FOR I=1 TO 4:C$(I)="000":READ A$:FOR J=0 TO LEN(A$)-1 STEP 2
1760 B$=HEX$(ASC(MID$(A$,J+1,1))-16)+HEX$(ASC(MID$(A$,J+2,1))-16)
1770 PUT((40-LEN(A$)¥2)*8+J*8,I*64),KANJI(VAL("&H"+B$)),OR,I,0:NEXT
1780 FOR K=0 TO 15:A=I:B$="FFF":GOSUB *FADE.:U=999:GOSUB *W
1790 NEXT:U=20000:GOSUB *W:NEXT:U=25000:GOSUB *W
1800 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:A=J;B$="000":GOSUB *FADE.
1810 NEXT J,I:CLS 3:CC$(7)="AAA":CC$(15)="FFF"
1820 SCREEN ,,1,33:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:A=J:B$=CC$(J):GOSUB *FADE.
1830 NEXT J,I:FOR I=0 TO 2:I=0:NEXT:END
1840 *FADE.:FOR B=1 TO 3
1850 IF MID$(C$(A),B,1)<>MID$(B$,B,1) THEN MID$(C$(A),B,1)=HEX$(VAL("&h"+MID$(C$
(A),B,1))-SGN(VAL("&h"+MID$(C$(A),B,1))-VAL("&h"+MID$(B$,B,1))))
1860 NEXT:COLOR=(A,VAL("&H"+C$(A))):RETURN          'X2840ｷﾞｮｳ ﾊ ﾌｶｸ ﾀﾞｯｯ !!!
1870 FOR I=0 TO 15:C$(I)=CC$(I):NEXT:RETURN          'X「2ｷﾞｮｳ ﾆ ﾏﾀｶﾞﾗｾﾅｲ」 ﾄ ｲｳ
1880 *W:FOR D=0 TO U+(INP(&HE8)=191)*(U¥2):NEXT:RETURN'Xｵｲﾗ ﾉ ﾎﾟﾘｼｰ ｶﾞｱｯ !
1890 *B:WHILE INKEY$<>"":WEND:RETURN
1900 *CREAT'◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤＼ 天地創造
1910 LOCATE 33,10:PRINT "～天地創造中～":LOCATE ,0:COLOR 5
1920 DN=INT(RND*2)+3:TN=INT(RND*3)+2:LOCATE 39,12:PRINT "海"
1930 DIM MP(DN+1,36,22),DX(DN),DY(DN),SX(DN),SY(DN),TX(TN),TY(TN)
1940 SCREEN ,3:CLS 2:LINE(0,0)-(36,22),1,BF:COLOR 4
1950 A0=INT(RND*12)+10:LOCATE 38,12:PRINT "大地":FOR I=0 TO A0
1960 X=INT(RND*32)+2:Y=INT(RND*18)+2:FOR J=0 TO 20
1970 A1=INT(RND*2):A=INT(RND*18)-9:IF A1=1 THEN A=INT(RND*5)-2
1980            B=INT(RND*11)-5:IF A1=0 THEN B=INT(RND*5)-2
1990 IF X+A<1 OR X+A>35 OR Y+B<1 OR Y+B>21 THEN 1970
2000 LINE(X,Y)-STEP(A,B),4-(I>A0-7 AND I<A0-1)*8
2010 NEXT J,I:FOR I=0 TO DN:COLOR 7:LOCATE 37,12:PRINT "建造物"
2020 X=INT(RND*35)+1:Y=INT(RND*21)+1:IF I<DN THEN 2040
2030 IX=INT(RND*2)*36:IY=INT(RND*2)*22:GOTO 2090
2040 IF POINT(X,Y)<>4 AND POINT(X,Y)<>12 THEN 2020
2050 IF I=0 THEN 2080 ELSE A=0:FOR J=0 TO I-1
2060 IF SQR(((DX(J)-X)^2)+((DY(J)-Y)^2))<10 THEN A=1
2070 NEXT:IF A=1 THEN 2020
2080 PSET(X,Y),3:DX(I)=X:DY(I)=Y
2090 NEXT:FOR I=0 TO TN
2100 A=0:X=INT(RND*35)+1:Y=INT(RND*21)+1
2110 FOR J=-1 TO 1:FOR K=-1 TO 1
2120 IF POINT(X+J,Y+K)=4 OR POINT(X+J,Y+K)=12 THEN A=A+1:GOTO 2140
2130 IF POINT(X+J,Y+K)=3 THEN A=0
2140 NEXT K,J:IF A<6 THEN 2100
2150 IF I=0 THEN 2180 ELSE A=0:FOR J=0 TO I-1
2160 IF SQR(((TX(J)-X)^2)+((TY(J)-Y)^2))<8 THEN A=1
2170 NEXT:IF A=1 THEN 2100
2180 PSET(X,Y),6:TX(I)=X:TY(I)=Y:NEXT:LOCATE 37,12:PRINT " 整理 "
2190 FOR I=0 TO 22:FOR J=0 TO 36
2200 MP(0,J,I)=POINT(J,I):NEXT J,I:CLS 2:SCREEN ,0
2210 LOCATE 38,12:COLOR 6:PRINT "迷宮":FOR I=1 TO DN+1:A0=0:A1=0
2220 FOR J=0 TO 21:MP(I,0,J)=1:MP(I,36,J)=1:NEXT
2230 FOR J=0 TO 36:MP(I,J,0)=1:MP(I,J,22)=1:NEXT
2240 IF I<DN+1 THEN 2260 ELSE A=INT(RND*17)*2+1:B=INT(RND*10)*2+1
2250 MP(I,A,B)=2:SX(I-1)=A:SY(I-1)=B:GOTO 2430
2260 A=1:X=INT(RND*17)*2+2:Y=INT(RND*10)*2+2
2270 A0=0:B=INT(RND*4)
2280 DX=(B=0)-(B=1):DY=(B=2)-(B=3):IF MP(I,X+DX*2,Y+DY*2) THEN 2320
2290 FOR J=0 TO 1:X=X+DX:Y=Y+DY:MP(I,X,Y)=1
2300 NEXT:IF A=1 THEN GOSUB 2340
2310 A1=A1+1:IF A1<150 THEN 2270 ELSE 2350
2320 A0=A0+1:IF A0=4 THEN 2260
2330 B=B+1+(B=3)*4:GOTO 2280
2340 MP(I,X-DX*2,Y-DY*2)=1:A=0:RETURN
2350 FOR J=0 TO INT(RND*3)+3
2360 X=INT(RND*17)*2+1:Y=INT(RND*10)*2+1:A=0
2370 FOR K=-1 TO 1:FOR L=-1 TO 1:IF MP(I,X+L,Y+K)=0 THEN A=A+1
2380 NEXT L,K:IF A<>2 THEN 2360 ELSE MP(I,X,Y)=3:TR=TR+1:NEXT
2390 X=INT(RND*17)*2+1:Y=INT(RND*10)*2+1:A=0
2400 FOR J=-1 TO 1:FOR K=-1 TO 1:IF MP(I,X+K,Y+J)=0 THEN A=A+1
2410 NEXT K,J:IF A<>2 THEN 2390
2420 MP(I,X,Y)=2:SX(I-1)=X:SY(I-1)=Y
2430 NEXT:PAINT(0,0),9:LINE(6,278)-(633,399),7,B
2440 LINE(  8,280)-(631,397),8,B:LINE(7,279)-(632,398),15,B
2450 LINE(450,  8)-(633,268),7,B:LINE(451,9)-(632,267),15,B
2460 LINE(452, 10)-(631,266),8,B:COLOR 7:RETURN
2470 *TITLE'◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤＼ タイトル
2480 WIDTH 80,25:COLOR=(7,&HAAA):COLOR=(15,&HFFF)
2490 COLOR=(0,15):SCREEN ,3,1,33:CLS 3:FOR I=0 TO 3
2500 RESTORE 2880:FOR J=0 TO 5:READ A$:A=15:IF I>1 THEN A=7
2510 PUT(J*32+I,0),KANJI(VAL("&H"+A$)),OR,A,0:NEXT J,I
2520 COLOR 1:PRINT STRING$(23,"■"):SCREEN ,0
2530 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 178
2540 LINE(128+J*2,134+I*2)-STEP(1,1),POINT(J,I),B
2550 NEXT J,I:LINE(0,0)-(639,16),0,BF:LOCATE ,0:PRINT SPC(79)
2560 COLOR 7:LOCATE 27,16:PRINT "何かキーを押して下さい"
2570 FOR I=0 TO 29:COLOR=(0,ABS(15-I)):U=800:GOSUB *W
2580 IF INKEY$<>"" THEN I=98
2590 NEXT:IF I<99 THEN 2570 ELSE COLOR=(0,0)
2600 LOCATE ,19:PRINT "世界の番号は？（１～２００００） ";:INPUT "";A$
2610 A=VAL(A$):IF A<0 OR A>20000 THEN 2600
2620 RANDOMIZE (-(A=0)*INP(&H71)*VAL(RIGHT$(TIME$,2)))-((A>0)*A)
2630 CLS:SCREEN 3,0,0,1:COLOR:RETURN
2640 *RE.DA'◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤＼ リード・データ
2650 FOR I=0 TO 15:READ C$(I):CC$(I)=C$(I):NEXT
2660 FOR I=0 TO 12:READ YS(I):NEXT:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
2670 FOR I=1 TO 16:IF I<16 THEN 2690
2680 A=INT(RND*3):IF A=1 THEN RESTORE 2820 ELSE IF A=2 THEN RESTORE 2830
2690 READ MN$(I),A$:FOR J=0 TO 6:MG(I,J)=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
2700 NEXT J,I:RESTORE 2840:FOR I=0 TO 2:FOR J=1 TO 5
2710 READ IN$(I,J),IS(I,J,0),IS(I,J,1):NEXT J,I:A=RND(-1):RETURN
2720 '◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤＼ データプール
2730 DATA 000,00F,0F0,0FF,F00,F0F,FF0,FFF,777,00A,0A0,0AA,A00,A0A,AA0,AAA
2740 DATA 20,20,12,11,5,5,0,1,50,10,1,1,0
2750 DATA ｽﾗｲﾑ,06070202020203,ｸﾞﾘﾑﾛｯｸ,0C0A080604030A,ｽｹﾙﾄﾝ,120F0C0B090510
2760 DATA ﾘｻﾞｰﾄﾞﾏﾝ,1A10101111081C,C.ｸﾛｳﾗｰ,1830170E150A15,ﾊﾞｰｻｰｶｰ,191B151B120D20
2770 DATA ｶﾞｰｺﾞｲﾙ,251A1E1A1C0F26,ﾄﾛｰﾙ,2C1D1B1E201244,ﾀﾞｰｸﾅｲﾄ,2D23222B291750
2780 DATA ｽﾗｲﾑﾏｳﾝﾄﾞ,5A181B361C3280,S.ﾄﾞﾗｺﾞﾝ,392A2538351C64
2790 DATA ﾘﾋﾞﾝｸﾞｱｰﾏｰ,20292539603650,ﾃﾞｽﾅｲﾄ,40302C483D206D
2800 DATA ﾊﾞﾌﾞﾙ,283147483F285A,ﾚｯﾄﾞﾄﾞﾗｺﾞﾝ,503838605830BE
2810 DATA    ｱｰｸｻﾀﾝ,D04C30966EFFFF
2820 DATA    ﾀﾞﾝﾄﾌﾟｾ,D04C306EB0FFFF
2830 DATA ｷﾝｸﾞﾄﾞﾗｺﾞﾝ,F04C309090FFFF
2840 DATA ｼｮｰﾄｿｰﾄﾞ,3,20,ﾉｰﾏﾙｿｰﾄﾞ,9,190,ﾊﾞﾄﾙｱｯｸｽ,20,1000,ｸﾞﾚｰﾄｿｰﾄﾞ,38,4500
2850 DATA ﾏｼﾞｯｸｿｰﾄﾞ,100,9999,ﾚｻﾞｰｱｰﾏｰ,2,20,ﾁｪｲﾝﾒｲﾙ,14,90,ﾌﾟｰﾄﾒｲﾙ,50,2000
2860 DATA ｼｰﾙﾄﾞ,20,500,ﾊﾞﾘｱｼｰﾙﾄﾞ,80,6000
2870 DATA ,,,,,,,,,ｼｰﾙﾄﾞ,20,500,ﾊﾞﾘｱｼｰﾙﾄﾞ,80,6000
2880 DATA 3F37,243F,244A,246B,4541,4062'  <- ﾂｷﾞ ﾉ ｷﾞｮｳ ﾉ _ ﾊ GRPH+「X」
2890 DATA "N{4_ZI 4¦]~4Q12I_4[ZO_R4<¥q4S4O13","G?4^[QHA4_UQPr4X4Z4S4O13"
2900 DATA "4G4;4G124M4^UQPr4^LwO]Ш 4<11J34Y464G4V444{4;4_"
2910 DATA "G?4G4;S^4y4Z4413"    ' ^- ｳｴ ﾉ ｷﾞｮｳ ﾉ "|" ﾊ GRPH+「.」
```



★「合格おめでとう。でもね大学に入ったらみんな遊び人になるよ」京都大学工学部3回生の姉の祝福の言葉。（大阪市・りぼん♡17才）
……【影：♪小学校時代は優等生中学時代も優等生高校時代も優等生ど一して大学8年生!!／一同：あ一悲しき我が心♬】



X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01)用

これは痛快！3D(?)ゴルフゲーム

SOLID GOLF X1
（ソリッド ゴルフ エックスワン）

山本 弘

◆内容

ゴルフゲームです。ただし，3Dですから，木の上などから打つことができます。

◆遊びかた，操作方法

スペース・キーでスタート。リターン・キーでコンティニューです。

さて，ゲームですが，スペース・キーで，ボールのアングルを決め，リターン

《第1表》変数表

変数	内容	変数	内容
MD$(I)	キャラ	N	ショット数
H	ホール	S$	スペース
XZ$(I)	アングル	G%	ボールのキャラ
HS	ハイスコア	I$	キー入力用
M$(I)	ホールデータ	Q, J, I	FOR～NEXT用
QH	前回のホール	X, Y	ボールの座標
P(I)	パー	XX, YY	ボールの増分
A$, B$	PCG用	QS	前回のスコア
CR$	リターン	FNAの値	1：スペース，2：バンカー，3：池，4，5，6：木，7：外わく，8：旗
S	スコア		
EC$	ESC		

《第2表》プログラムのしくみ

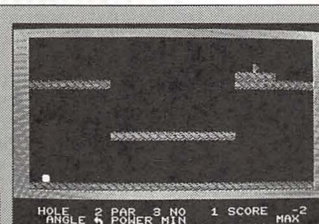
行	内容	行	内容	行	内容
10	REM	230	REM	460～470	オールクリアのデモ
20	キャラ設定	240	サウンド・データ読み込み	480	キー入力
30	アングル・データ，ホールデータ，パーの読みこみ	250～270	アングル設定	490	REM
40	変数設定	280～290	パワー設定	500	デモ，音楽
50～60	PCGデータ読み込み	300	バンカー？	510	ゲーム・オーバーの処理
70	スペースのキャラ，変数設定	310	REM	520～530	スコア表示
90～100	タイトル	320	上をこえたか	540	ボールを書く
110	キー入力	330	ON式	550	ボールを消す
120	REM	340～350	バウンド	560	REM
130	デモ	360	はねかえり	570	キャラデータ，アングル・データ
140	音楽	370～380	池ポチャ	580～630	ホールデータ
150	外わくを書く	390	ボールの停止点	640～680	PCGデータ
160～170	ホール書き	400	つぎへの処理	690	サウンド・データ
180	ボール書き	410	サウンド		
190	ボールをGET@する	420	REM		
200～220	スコアの表示	430	デモ		
		440	音楽		



▲《写真1》タイトル画面だ。スペース・キーでスタート。コンティニューもできるゾ

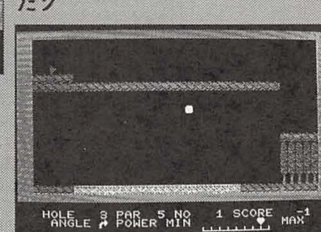
▼《写真2》ホール1だ。まずアングルを決めてからパワーを決める。この面はホールイン1をねらえ！





▲《写真3》おおっ！立体的なゴルフコースとは。実際にあったら楽しいだろうな（誰もやらないかな？）

▼《写真4》ホール3も立体的な面だ。池越えはパワー加減が決めてだゾ



★プログラム入力中，1510行にくると，一期一会（いちごいちえ）と読む人はいないだろう。いやいるかも。やっぱりいないな。（宮崎県南那珂郡・りゅっぺ17才）……【影：いっきいちかい？なんで1510行なのかなぁ，僕わかんないなぁ。馬鹿なのかなあ…(1＋1)×5＋0＝10.!!】

・キーでパワーを決めてください。パワーせっていのとき，[ESC]を押すと，アングルせっていにもどります。

ボールが赤い旗までくると，ホールクリアです。スコアが，＋9をこえるとゲーム・オーバーです。全18ホールです。[ESC]キーでギブアップ。

◆改造法

ホールデータを書きかえてみてください。1が，バンカー，2がフェアウェイ，3が木，4が池，5が旗だったと思います。

◆その他

SOLID GOLFは，もともとMSX のプログラムだけど，YOSHIXさんの協力により，X1版ができました。YOSHIXこと，吉永君にSPECIAL THANKS！ グラフィックを使うと，どうしても動きがおそくなるので，メインを少し改造しました。それでも，あまり変化ありませんでしたが。僕の力ではどうすることもできませんでした。

★

SOLID GOLF X1のプログラム・リスト

```
10  ▁▂▃▅▆▇█▌▌▌▌|||    SOLID-GOLF X1   By YOSHIX Network  1989  |||▌▌▌▌█▇▆▅▃▂▁
20 INIT:WIDTH40:DIM MD$(35),M$(18),P(18),G%(21):FOR I=6 TO 35:READMD$(I):NEXT
30 FOR I=0 TO 5:READ XZ(I):NEXT:FOR I=1 TO 18:READ M$(I),P$:P(I)=VAL("&H"+P$)
40 NEXT:H=1:HS=9:QH=1:DEF FNA(A,B)=INSTR(" ｶｷｲｴｵ■ｸ",SCRN$(A¥8,B¥8,1))
50 FOR I=177 TO 184:READ A$,B$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(STRING$(16,B$)+A$):NEXT
60 FOR I=185TO190:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(STRING$(3,A$)):NEXT:PRW 254
70 DEFCHR$(32)=HEXCHR$(STRING$(48,"0")):CR$=CHR$(13):EC$=CHR$(27):S$=CHR$(32)
80 '▚▚▚▚▚▚▚  TITLE  ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
90 LOCATE 11, 8:PRINT "● SOLID  GOLF ●":LOCATE 12,12:PRINT "SPACE = START"
100 LOCATE 12,14:PRINT "CR = CONTINUE":LOCATE 9,17:PRINT "1989 YOSHIX Network"
110 I$=INKEY$:IF I$=S$ THEN H=1 ELSE IF I$=CR$ THEN S=QH ELSE 110
120 '▚▚▚▚▚▚▚  HOLE START  ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
130 CLS:LOCATE12,7:PRINT"HOLE";H;"START!":GOSUB 520:LOCATE16,14:PRINT"PAR";P(H)
140 N=0:PLAY 200:PLAY"V15O4E3DCFEDGFEAGFGF5EDC6":CLS:COLOR 1:FOR I=0 TO 1
150 LINE(I,0)-(I+37,19),"■",B:NEXT:COLOR 7:CGEN 1:FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 6
160 M=VAL(MID$(M$(H),I*7+J+1,1)):IF M=5 THEN LOCATE J*5+4,I*6+4:PRINT"ｸ"
170 FORQ=0TO5:IFMD$(M*6+Q)<>""THENLOCATEJ*5+2,I*6+Q+1:PRINTSTRING$(5,MD$(M*6+Q))
180 NEXT Q,J,I:CGEN:CIRCLE(32,140),3,7:PAINT(32,140),7
190 GET@(29,137)-(35,143),G%,7:X=32:Y=143
200 N=N+1:LOCATE 3,21:PRINTUSING "HOLE  ## PAR ## NO ### SCORE +###";H;P(H);N;S
210 CLS 0:GOSUB 540:LOCATE 4,22:PRINT "ANGLE   POWER MIN              MAX"
220 LOCATE 22,23:PRINT "└┴┴┴┴┴┴┴┴┘":XA=X:YA=Y:FOR I=0 TO 1:I=-(INKEY$=""):NEXT
230 '▚▚▚▚▚▚▚  DOKONI UTU  ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
240 RESTORE 690:FOR I=0 TO 13:READ J:SOUND I,J:NEXT
250 FOR I=0 TO 5:LOCATE 10,22:CGEN 1:PRINT CHR$(185+I):CGEN:FOR J=0 TO 80
260 I$=INKEY$:IF I$=S$ THEN XX=XZ(I):GOTO 280 ELSE IF I$=EC$ THEN QS=S:GOTO 500
270 NEXT J,I:GOTO 250
280 FOR I=0 TO 66:LOCATE 21+I¥8,22:PRINT " ♥":I$=INKEY$:IF I$=EC$ THEN 210
290 IF I$=CR$ THEN YY=-(I/6)-1 ELSE NEXT:LOCATE 30,22:PRINT" ";:GOTO 280
300 IF FNA(X,Y)=2 THEN XX=XX/1.8:YY=YY/1.8
310 '▚▚▚▚▚▚▚  MAIN  ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
320 IF Y+YY<8 THEN GOSUB 550:Y=Y-YY:YY=-YY/2:X=X-XX
330 ON FNA(X+XX,Y+YY) GOTO 400,340,370,360,360,360,360,430
340 IF YY>=0 THEN YY=-YY¥3:XX=XX/3 ELSE YY=-YY:GOTO 360
350 IF YY>0 THEN YY=YY/2:XX=-XX/2:GOTO 400 ELSE 390
360 GOSUB 550:X=X-XX:XX=-XX:GOTO 320
370 GOSUB 550:X=X+XX:Y=Y+YY:GOSUB 540:N=N+1
380 PLAY"V15O2D4R3D4R3D4R7":GOSUB 550:X=XA:Y=YA:GOTO 200
390 IF YY=0 THEN YY=-1:IF FNA(X,Y+8)<>1 THEN Y=(Y¥8-(FNA(X,Y)=1))*8:GOTO 200
400 GOSUB 550:X=X+XX:Y=Y+YY:YY=YY+(YY>7)-(YY<7):GOSUB 540
410 SOUND 0,Y:SOUND 13,9:GOTO 330
420 '▚▚▚▚▚▚▚  HOLE CLEAR  ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
430 QS=S:CLS 0:S=S+N-P(H):IF S>9 THEN 500 ELSE LOCATE 13,8:PRINT"NICE CLEAR!"
440 PLAY"O4D3E7G3FECDEDEFAB7":IF H<>18 THEN H=H+1:GOTO 130
450 '▚▚▚▚▚▚▚  ENDING  ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
460 CLS 4:LOCATE10,5:PRINT"CONGRATULATIONS !":LOCATE11,8:PRINT"18 HOLE CLEAR !"
470 GOSUB520:IF HS>S THEN LOCATE 12,16:PRINT"YOU ARE TOP !":HS=HS+(HS-S)*(S<HS)
480 IF STRIG(0) THEN H=1:S=0:QS=0:PAUSE 5:CLS:GOTO 90 ELSE 480
490 '▚▚▚▚▚▚▚  GAME OVER  ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
500 LOCATE 13,7:PRINT"GAME OVER!":GOSUB520:PLAY"O3A4GFEGEDFEDC9"
510 PAUSE 15:QH=S:S=0:N=0:CLS 4:GOTO 90
520 LOCATE 11,10:PRINT USING"YOUR SCORE +###";S:LOCATE 11,12
530 PRINT USING"HIGH SCORE +###";HS:RETURN
540 PUT@(X-3,Y-6)-(X+3,Y),G%,PSET,7:RETURN
550 PUT@(X-3,Y-6)-(X+3,Y),G%,PRESET,7:RETURN
560 '▚▚▚▚▚▚▚  DATA  ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
570 DATA,,,,ｶ,,,,,,ｳ,ｱ,ｲ,ｲ,ｴ,ｵ,ｳ,,,,,,ｷ,,,,,,ｳ,ｳ,-9,-5,-1,1,5,9
580 DATA000000000000002242425,3,22000520022200222222,3,52222200000022444423,5
590 DATA000100000232002423325,5,32200253200020222342,6,31002032002303222353,6
600 DATA00222000230212233222 5,6,34000050244420244334,6,02441052023200221112,5
610 DATA25201133322202222122 1,7,02124452144210214421 2,A,33050332002002243334 2,5
620 DATA00220000230020235444 4,8,01002105144302221212 1,9,50000000000002024444 42,4
630 DATA20244200235000213322 2,8,52442020101020234343 4,9,10203050230020234244 4,8
640 DATA 1028745AEE34D66C,00,AAD67AD4AADE6ABC,00,39CFFFF3FDFA27DC,00
650 DATA 0000000000000038AAD67AD4AADE6C00,0,3838383838387C7C0000000000000000,0
660 DATA DBBDF7BEE75DF67DDBBDF7BEE75DF67D,0,AD00CC33A8ED1284AD00CC33A8ED1284,F
670 DATA 70787C7F7E787070000000000000000000,0,2060FCFE67230303,F8F0F0B81C0E0703
680 DATA 3078FC3030381F0F,0C1E3F0C0C1CF8F0,1F0F0F1D3870E0C0,04063F7FE6C4C0C0
690 DATA,,,,,,56,16,16,10,,60,9
```


★友人の娘，ＰＣ原人。そのパパ，レイドック２。友人，イースII。私，ドラ・クエ。――好きなゲームで運動神経がわかる……。(東京都杉並区・**負けるもんか☆35才**)……**【つぐ美：**編さんテトリス。影さん東京ナンパストリート。もう趣味までバッチリよ。**】**



X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

面数∞(?)の一筆描きゲーム

BRAINS（ブレインズ）

HARIKUN-TM.

⊙パソコンが作る一筆描きパズル！

2年ほど前に，Dr.Dが「パソコンが面を考えるパズルができれば，面データを作る必要がない」と，言っていました。この文を見て僕は，「一筆描きなら，なんとかなりそうだ」と思って，昔に一度作ったのを，リメイクしました。ほんとに面データのないパズルです。

⊙永久にこのゲームは続く…

まずタイトル画面は，どのようにして面を作るかという，「MAKE MODE」です。

ここで，三つのうちの一つを選びます。

はじめはカーソルはでてませんが，何かキーを押すとでてきます。8 2で上下，リターン・キーで決定です。

○**BRAINS' STAGE**…パソコンが勝手に面を作ります。

○**LOAD STAGE**…SAVE STAGEでSAVEしたものを，LOADします。FILE NAME（8文字以内）を入力，リターン・キーを押すと，ロードします。

○**CONSTRACTION**…まず，2 4 6 8で，ウエンダー(主人公)を動かし，リターン・キーで，開始位置を決定します。

この主人公を動かすと，壁をほって進みます。まちがって進んだ場合は，スペース・キーを押すと，いままできた道をもどります。できたら ESC キーを押して，できあがり。

そして，それぞれの面で，パズルがはじまります。ここでは，2 4 6 8で，ウエンダーを動かします。動いたあとには，壁ができていきます。全部ぬりつぶせばクリアで，タイトルに戻ります。

ゲーム中には，つぎの表示のとおり，G R Sのキーを押すと，つぎの動作を行ないます。

Gキー…GIVEUP。その面をやりなおす。

Rキー…タイトル画面に戻る。つまり，この面や～めたってときに使う。

Sキー…今している面をSAVEする。

FILENAMEを入力してリターン・キーを押すとSAVEがはじまる。

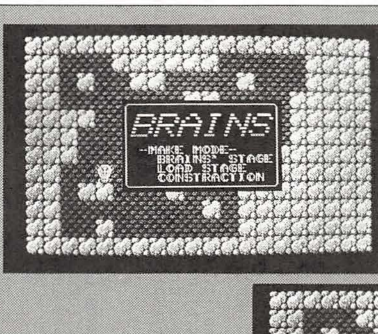
⊙どうやって面を作っているのか？

まず，開始位置をランダムで決め，つぎにランダムで，てきとうな方向に動かしていきます。そしてもしどこにも進めなくなったら，そこから進めるところまでもどします。そしてまたてきとうな方向に動かします。これの連続で，どこにも進めなくなったという回数が30になったときに，終わらせます。

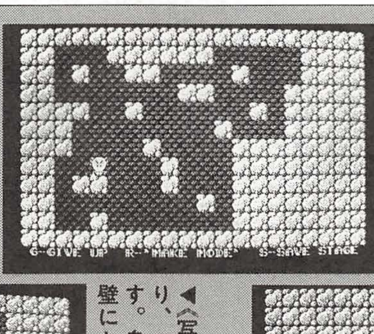
文章だと，わかりにくいなあ。プログラムを見て，わかる人は見てみてください。

⊙おわりに

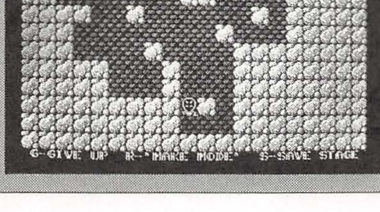
パソコンが作る面っていっても，ほんと簡単なものばかりです。が，だいたい5分の2の確率で，むずかしいのがでます。ときたま全然解けないくらいむずか



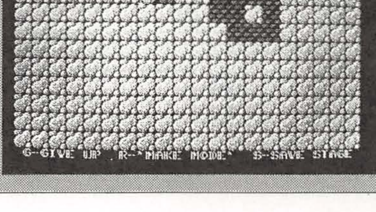
◀《写真1》タイトル画面。最近コンストラクション付きのプログラムが増えてきたなあ



◀《写真2》面はコンピュータが自動的に作ってくれるので，無限に楽しめるゾ



◀《写真3》とどのつまり，一筆描きゲームです。自分の通った後は壁になってしまうんだ



◀《写真4》ここまでくればクリアは目前！上の壁にそって行けばいいって，わかるよネ

★5年間読み続けていて思うのだがOFっていつも15～6才の人がメインなんです。ということは2年以上購読している人はいないってことですよね。悲しいなあ。(神奈川県中郡・5年目の広野和chan15才)…【編：読んでるけどハガキをださなくなるだけ。】

しい面もでます。

一筆描きが好きな人は，ぜひ，やってみてください。

それと，コンストラクションのとき，1歩も動いてないときに，スペース・キーを押すと，エラーがでます。また，180行のDEの値が，0だとテープ，1だとディスク対応になります。

⊙最近思うこと

パソコンを買ってもゲームしかしない人とかが最近多すぎる。それはそれでいいんだけど，ゲームソフトの良し悪しでそのパソコンの価値を決定するという風潮は，絶対おかしいと思う。

プログラム中のコントロール・コードのだしかた

POKE&H01A2, &HB7⏎とダイレクトで入力後，ESCキーを1回押した後にカーソル・キーを押すと，その向きの矢印が，また，ESCキーを押した後に再びESCキーを押すと$^{E}{}_{C}$が，⏎キーを押すと^Mがでます。

BRAINSのプログラム・リスト

```
100 REM  ──────── This Game's Title Is 「 B  R  A  I  N  S 」 ────────
                                                                        :
110 WIDTH 40:INIT:CLICK OFF:DEFINT A-Z:TEMPO 1000:PLAY"O6V16:O5V16": GOSUB 940
120 CGEN 1:GOSUB 870:DIM M$(17,11),BX(160),BY(160),F$(1),U$(1),MO$(2),DE$(1)
130 F$(0)="ｳｳ↓←←ｳｳ":F$(1)="ｱｨ↓←←ｴｵ":U$(0)="ｬｭ↓←←ｮｯ":U$(1)="-ｱ↓←←ｲｳ"
140 MO$(0)="BRAINS' STAGE":MO$(1)="LOAD STAGE":MO$(2)="CONSTRACTION"
150 SOUND 7,56:SOUND 11,0:SOUND 12,15:SOUND 13,0:SOUND 8,0:SOUND 9,0:SOUND 10,0
160 CLS:FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 19:LOCATE J*2,I*2:PRINT F$(1);:NEXT J,I
170 GOSUB 240:FOR I=0 TO 11:M$(0,I)="2":M$(17,I)="2":NEXT:FOR J=0 TO 17
180 M$(J,0)="2":M$(J,11)="2":NEXT:DE=0:DE$(0)="CAS:":DE$(1)="0:":GOTO 300
190 REM  ──────── This Routine Is 「 SUB OF MAIN 1 」 ────────
                                                                        :
200 FOR I=1 TO 10:FOR J=2 TO 17:LOCATE J*2,I*2:PRINT F$(1);:NEXT J,I:RETURN
210 LINE(11,7)-(28,16)," ",BF:CGEN:FOR I=0 TO 1:LINE(12,7+I*9)-(27,7+I*9),"─"
220 LINE(11+I*17,8)-(11+I*17,15),"|":NEXT:RESTORE 230:FOR I=0 TO 3:READ X,Y,D$
230 LOCATE X,Y:PRINT D$;:NEXT:CGEN 1:RETURN:DATA 11,7,╭,11,16,╰,28,7,╮,28,16,╯
240 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 16:M$(J,I)="1":NEXT J,I:RETURN
250 TX=BX(0):TY=BY(0):FOR I=1 TO 10:D$="":FOR J=1 TO 16:D$=D$+M$(J,I):NEXT
260 RO$=RO$+RIGHT$("000"+HEX$(VAL("&B"+D$)),4):NEXT:BEEP:BEEP:RETURN
270 KEY0,"":FI$="":LOCATE 12,13:PRINT"NAME";:CONSOLE 13,2,17,11:INPUT FI$
280 CLS:CONSOLE:RETURN
290 REM  ──────── This Routine Is 「  GAME  START  」 ────────
                                                                        :
300 GOSUB 210:GOSUB 870:LOCATE 1,24:PRINT SPC(38);:LOCATE 13,12
310 PRINT"-MAKE MODE-";:FOR I=0 TO 2:LOCATE 15,13+I:PRINT MO$(I);:NEXT:C=1
320 REPEAT:I$=INKEY$(0):UNTIL I$<>"":VY=(I$="8" AND C>1)-(I$="2" AND C<3)
330 LOCATE 12,C+12:PRINT" ";:C=C+VY:LOCATE 12,C+12:PRINT"#";:PLAY"V16E2D5"
340 ON -(I$<>CHR$(13)) GOTO 320:TX=0:TY=0:RO$="":CO=0:GOSUB 240:GOSUB 920
350 ON C GOTO 370,490,530
360 REM  ──────── This Routine Is 「 BRAINS' STAGE 」 ────────
                                                                        :
370 GOSUB 210:LOCATE 12,10:PRINT MO$(0);:CFLASH 1:LOCATE 14,13
380 PRINT"JUST A MINUTE!";:CC=0:CFLASH
390 X=INT(RND*16+1):Y=INT(RND*10+1):M$(X,Y)="0":BX(0)=X:BY(0)=Y
400 IF M$(X+1,Y)<>"1" AND M$(X-1,Y)<>"1" AND M$(X,Y+1)<>"1" AND M$(X,Y-1)<>"1" E
LSE 430
410 D=CO-1:FL=(M$(BX(D)+1,BY(D))<>"1" AND M$(BX(D)-1,BY(D))<>"1" AND M$(BX(D),BY
(D)+1)<>"1" AND M$(BX(D),BY(D)-1)<>"1")
420 M$(X,Y)="1":CO=CO-1:X=BX(CO):Y=BY(CO):IF FL THEN 410 ELSE CC=CC+1
430 VX=0:VY=0:IF (INT(RND*13) MOD 12)>4 THEN VX=INT(RND*2)*2-1 ELSE VY=INT(RND*2
)*2-1
440 IF M$(X+VX,Y+VY)="1" THEN CO=CO+1:X=X+VX:Y=Y+VY:M$(X,Y)="0":BX(CO)=X:BY(CO)=
Y ELSE 430
450 IF CC=20  THEN GOSUB 250:GOTO 640 ELSE 400
460 TX=BX(0):TY=BY(0):FOR I=1 TO 10:D$="":FOR J=1 TO 16:D$=D$+M$(J,I):NEXT
470 RO$=RO$+RIGHT$("000"+HEX$(VAL("&B"+D$)),4):NEXT:BEEP:BEEP:GOTO 640
480 REM  ──────── This Routine Is 「  LOAD STAGE 」 ────────
                                                                        :
490 GOSUB 210:LOCATE 12,10:PRINT MO$(1);:GOSUB 270:LOCATE 12,13
500 PRINT"LOAD ";FI$;:OPEN "I",#1,DE$(DE)+FI$:INPUT #1,RO$:INPUT #1,CO,TX,TY
510 CLOSE #1:BEEP:BEEP:GOTO 640
520 REM  ──────── This Routine Is 「 CONSTRACTION 」 ────────
                                                                        :
530 GOSUB 200:X=1:Y=1:REPEAT:PAUSE 2:I$=INKEY$(0):LOCATE X*2+2,Y*2:PRINT F$(1);
540 X=X+(X>1AND I$="4")-(X<16AND I$="6"):Y=Y+(Y>1 AND I$="8")-(Y<10 AND I$="2")
550 LOCATE X*2+2,Y*2:PRINT U$(1);:UNTIL I$="M":BEEP:BEEP:M$(X,Y)="0"
560 REPEAT:I$=INKEY$(0):UNTIL I$<>"":VX=(I$="4")-(I$="6"):VY=(I$="8")-(I$="2")
570 ON -(I$="E") GOTO 620:ON -(I$=" ") GOTO 600:IF M$(X+VX,Y+VY)<>"1" THEN 560
580 LOCATE X*2+2,Y*2:PRINT F$(0);:M$(X,Y)="0":BX(CO)=X:BY(CO)=Y:CO=CO+1
590 X=X+VX:Y=Y+VY:LOCATE X*2+2,Y*2:PRINT U$(1);:M$(X,Y)="0":GOTO 560
600 LOCATE X*2+2,Y*2:PRINT F$(1);:M$(X,Y)="1":CO=CO-1:X=BX(CO):Y=BY(CO)
610 LOCATE X*2+2,Y*2:PRINT U$(1);:GOTO 560
620 GOSUB 250
630 REM  ──────── This Routine Is 「  ROUND STRAT  」 ────────
                                                                        :
640 GOSUB 200:FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 16:LOCATE J*2+2,I*2
650 PRINT F$(VAL(MID$(RIGHT$("0000000000000000"+BIN$(VAL("&H"+MID$(RO$,I*4-3,4)))
,16),J,1)));:NEXT J,I:X=TX:Y=TY
660 TI=0:BF=0:LOCATE X*2+2,Y*2:PRINT U$(BF);:CF=0:BX(0)=X:BY(0)=Y
670 LOCATE 1,24:PRINT"G-GIVE UP  R-'MAKE MODE'  S-SAVE STAGE";
680 REM  ──────── This Routine Is 「 MAIN ROUTINE 」 ────────
                                                                        :
690 I$=INKEY$(0):TI=TI MOD 10+1:ON INSTR(" GRS",I$) GOTO 700,640,300,770
700 VX=(I$="4")-(I$="6"):VY=(I$="8")-(I$="2"):IF TI=1 THEN BF=-(BF=0)
710 IF SCRN$((X+VX)*2+2,(Y+VY)*2,1)="ｩ" THEN 730
720 LOCATE X*2+2,Y*2:PRINT U$(BF);:GOTO 690
730 LOCATE (X+VX)*2+2,(Y+VY)*2:PRINT U$(BF);:FOR I=0 TO 2:LOCATE X*2+2,Y*2
740 COLOR 2-(I=1)*4-(I=2)*5:PRINT F$(1);:PLAY"V16E2:V116R1E2":NEXT:BF=-(BF=0)
750 X=X+VX:Y=Y+VY:CF=CF+1:BX(CF)=X:BY(CF)=Y:IF CF=CO THEN 810 ELSE 690
760 REM  ──────── This Routine Is 「  SAVE STAGE  」 ────────
                                                                        :
770 GOSUB 210:LOCATE 12,10:PRINT"SAVE STAGE";:GOSUB 270:LOCATE 12,13
780 PRINT"SAVE ";FI$;:OPEN "O",#1,DE$(DE)+FI$:PRINT #1,RO$:PRINT #1,CO,TX,TY
790 CLOSE #1:BEEP:BEEP:GOTO 640
800 REM  ──────── This Routine Is 「 C  L  E  A  R 」 ────────
                                                                        :
810 FOR I=CF TO 1 STEP -1:FOR J=0 TO 2:LOCATE BX(I)*2+2,BY(I)*2
820 COLOR 2-(J=1)*4-(J=2)*5:PRINT F$(0);:NEXT:LOCATE BX(I-1)*2+2,BY(I-1)*2
830 PRINT U$(BF);:BF=-(BF=0):PLAY"V15"+MID$("CGEG",I MOD 4+1,1)+"2":NEXT
840 D$=SCRN$(11,1,17):LOCATE 11,1:PRINT" * C L E A R ! * ";
850 PL$="V16C2DEFGCDEFGCDEFGC3DEFGAB9":PLAY PL$+":R1"+PL$:PAUSE 10
860 LOCATE 11,1:PRINT D$;:GOTO 300
865 REM  ──────── This Routine Is 「  WRITE TITLE  」 ────────
                                                                        :
870 IF POINT(102,68) THEN PALET:RETURN
880 FOR I=0 TO 5:D$=LEFT$(CGPAT$(ASC(MID$("BRAINS",I+1,1))),8)
890 FOR J=0 TO 7:T$=RIGHT$("0000000"+BIN$(ASC(MID$(D$,J+1,1))),8)
900 FOR K=0 TO 7:IF MID$(T$,K+1,1)="1" THEN LINE(99+I*21+K*3-J,68+J*3)-(99+I*21+
K*3+2-J,68+J*3+1),PSET,7+(J>3)*2+(J>5)*4,BF
910 NEXT:NEXT:NEXT:GOSUB 920:RETURN
920 PALET 1,0:PALET 5,0:PALET 7,0:RETURN
930 REM  ──────── This Routine Is 「  PCG SETTING  」 ────────
                                                                        :
940 CLS:LOCATE 12,24:PRINT"PCG SET ﾁｭｳ ﾃﾞｽ !";:FOR I=0 TO 11:PRINT:NEXT
950 RESTORE 1020:FOR I=167 TO 179:READ D$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(D$):NEXT
960 FOR I=32 TO 90:A$="":FOR J=1 TO 8:B=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1))
970 A=VAL("&B"+LEFT$(RIGHT$("0000000"+BIN$(B),8),4)):A=A*2 OR A/2
980 A=A*16:A=A+VAL("&B"+RIGHT$("000"+BIN$(B),4)):A$=A$+CHR$(A):NEXT
990 DEFCHR$(I)=A$+A$+A$:NEXT:CLS:RETURN
1000 REM  ──────── This Routine Is 「  D  A  T  A  」 ────────

1010 REM ──── 「  PCG  DATA 」 ↓
1020 DATA 7CE090410F3A7962 7CFEFEFF7F3F7F7F 7CFAFCD10F3F7F7F
1030 DATA 38F8C0B0A4808000 38FEFEFFFFFFFFFF 38FEFEFDFEFEDCF6
1040 DATA 0000000000000000 F1EBD1001FBE1D00 0000000000000000
1050 DATA AAC0A01044000000 FFFFFFFF7F7F3F0F FFFFFFFF5F752C00
1060 DATA 0400400E18141000 FFFEFEFEFFFFDF0E DCE8C04E9D1E1C00
1070 DATA 0708102422202026 FFE8D02422A02026 0708102422202026
1080 DATA E010082444040464 F11B092447060564 E010082444040464
1090 DATA 101008045F271703 10D0D80400970000 1010080458271000
1100 DATA 08081020F8E4E4CF 0B0B102007EA0900 0808102018E4040F
1110 DATA 472810A06020A020 F7EFDFBB7DBFBF3D 472F1FBB7D3FBF3D
1120 DATA E214080506040504 F3FFF9DDBFFEFDBC E2F4F8DDBEFCFDBC
1130 DATA 101008041F2727F3 DFDF1F0700971000 1F1F0F07182720F0
1140 DATA 08081020FAE4E8C0 F8FBF3E005EA0500 F8F8F0E01AE40800
```

★OFを見ていると，影さんは本当は頭が良いように思えてくる。（北海道旭川市・ICS SOFT14才）……【編：5×5×3.14は？，影：5.87!!Dr.D：円周率は？，影：2.951413……。つぐ美：遠くにあっても近くにあるという店屋は？，影：そば屋。】



X1turboシリーズ(CZ-8FB02)用

壁がライバル。迷路脱出ゲーム

ESCAPE（エスケープ）

内田　真裕

STORY

緊急指令（きんきゅうしれい）！　月面下の地下採石坑内に凶悪なテロ組織による，時限爆弾が仕掛けられた。ただちに坑員（こういん）たちの救助に向かってくれ！

遊びかた

ホバーシップをうまく操作して，一定時間以内に坑員たちを回収し，出口から脱出してください。坑内の中には，唯一のアイテムであるナパーム弾が落ちていることがあります。このアイテムは岩を破壊することができるので，岩に閉じこめられている坑員や，出口がある場合に使用してください。

ホバーシップには最高七つの保護シールドがついており，壁にぶつかるたびに一つずつ減っていきます。シールドがない状態で壁にぶつかったり，ナパーム弾の爆発にまきこまれたり，タイムリミットが0になったらゲーム・オーバーです。

操作方法　操作方法

ジョイスティックの左右で左・右回転，下でナパーム弾のセット，ボタンでジェット噴射です。

ブレーキはありませんので，自機を回転させ逆噴射で減速してください。

あとがき

非常に操作がむずかしくなってしまいました。慣れないうちはスピードを抑えて進むとうまくいくでしょう。あと，このプログラムには，少々マシン語を使用しているので，入力後は，実行する前にSAVEしてください。

マシン語のデータの開始番地は&HF00，終了番地は&HF10Fです。

《第1表》主要変数表

変数	内容
HS	ハイスコア
SC	スコア
ST	ステージ数
NP	ナパーム弾数
X，Y	自機座標
MX，MY	自機加速
SD	ゲーム・スタート時の自機方向(0～15)
DX，DY	各方向の座標移動数
SH＄	ホバーシップのキャラクター・パターン・データ

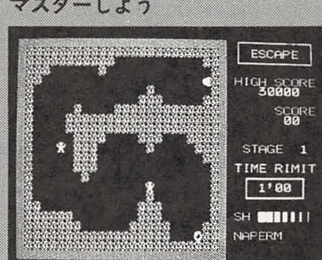
CHECKER FLAG

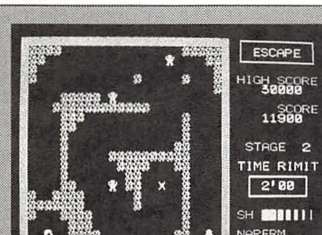
影：エスケープ！エスケープ！みんなで一緒にエスケープ！
編：と，言いつつ影さんどこへ行くんですか？ギロリ!!
影：どこって，いや，ちょっとエスケープ…。
編：あーあ，走ってっちゃいましたよしようがないなあ。ねェDr.。
Dr.D：エスケープ，エスケープ…。
編：Dr.まで逃げないでくださいよ!!
Dr.D：しまった見つかったか。では少しだけアドバイスを…。これ学校の教室を風景にしたほうがユーモアがきいててよかったね。
編：あ!!，あ，あ…行っちゃった。まったく，しょうがないなぁDr.まで。しかたないから私も…。
編集長：………。



▲《写真1》タイトル画面だ。ジョイスティックが必要だゾ

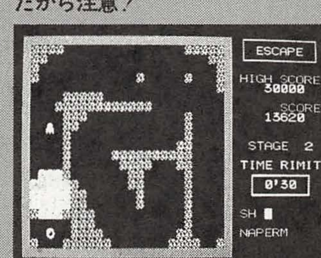
▼《写真2》1面は2人回収して出口へ行くだけ。この面で，操作をマスターしよう





▲《写真3》2面は出口の前の壁を爆破しないといけない。それにはまずナパームを取りに行かないと……

▼《写真4》ドーン！よし，壁を爆破したゾ。ちなみに，爆風に巻き込まれると一発でOUTだから注意！



★サイズが大きくなったから，本棚に入らなくなった。影：えっ？今まで本棚に入れてくれてたの。(茨城県水海道市・浅野和則16才)……【つぐ美：本棚なんかに入れないで，ちゃんと神棚にかざっておきなさーい。影：神様怒るだろーなぁ…。】

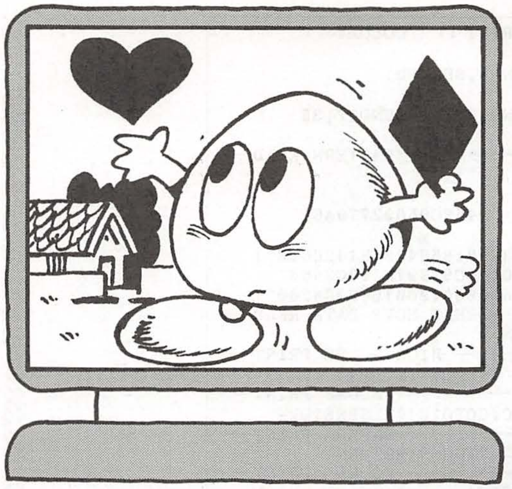
ESCAPEのプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z:GOSUB940:GOSUB1170:GOSUB1200:GOTO700
20 '────────────────────────────────────MAIN PROGRAM──
30 S=STICK(1):IFS=6THENSD=SD+1:IFSD>15THENSD=0
40 IFS=4THENSD=SD-1:IFSD<0THENSD=15
50 IFSTRIG(1)=-1THENMX=MX+DX(SD):MY=MY+DY(SD)
60 IFMX>6ORMX<-6ORMY>6ORMY<-6THENMX=MX-DX(SD):MY=MY-DY(SD)
70 POSITIONX,Y:PATTERN-8,BR$:POSITIONX+MX,Y+MY:PATTERN-8,SH$(SD)
80 X=X+MX:Y=Y+MY:T$=SCRN$(32,16,4):IFT$="0 00"THEN390ELSECALL&HF0D1
90 SOUND9,0
100 POKE&HF097,ASC(SCRN$((X+MX)/8,(Y+MY)/8)):CALL&HF099
110 ON PEEK(&HF098) GOTO270,290,220,420,310
120 IFUN=0ANDS=2ANDNP>0THENGOSUB180
130 SOUND@0,SO:SO=SO-UN:ET=ET-UN:IFET<2THENLOCATENX,NY:PRINT" ":CALL&HF034:SOUND
6,31:SOUND10,16:SOUND13,0:POKE&HF033,&H20:IFET=0THENUN=0:ET=20:SO=40:SOUND8,0
140 GOTO30
150 '───────────────────────────────────────────POINT──
160 LOCATE(X+MX)/8,(Y+MY)/8:PRINT" ":RETURN
170 '──────────────────────────────────────SET NAPERM──
180 NX=INT((X+4)/8):NY=INT((Y+4)/8):NP=NP-1:GOSUB1080
190 LOCATENX,NY:COLOR2:PRINT"×":COLOR7:A=12286+NX+(NY-2)*40
200 POKE&HF032,VAL("&H"+LEFT$(HEX$(A),2)):POKE&HF031,VAL("&H"+MID$(HEX$(A),3,2))
:POKE&HF033,&H87:UN=1:SOUND8,15:RETURN
210 '────────────────────────────────────────HIT WALL──
220 SOUND@2,800:SOUND9,15:MX=CINT((X-MX)/8)*8:MY=CINT((Y-MY)/8)*8
230 POSITIONX,Y:PATTERN-8,BR$:POSITIONMX,MY:PATTERN-8,SH$(SD)
240 X=MX:Y=MY:MX=0:MY=0:LOCATE31+SI,19:PRINT" ":SI=SI-1:IFSI<0THEN 320
250 GOTO120
260 '──────────────────────────────────────GET NAPERM──
270 SOUND@2,60:SOUND9,15:GOSUB160:NP=NP+1:GOSUB1080:GOTO120
280 '─────────────────────────────────────HELP PEOPLE──
290 SOUND@2,40:SOUND9,15:GOSUB160:SC=SC+200+PE*20:PE=PE-1:GOSUB1060:GOTO120
300 '───────────────────────────────────────────BREAK──
310 CALL&HF034
320 SOUND9,0:PRW254:COLOR2:FORI=1TO7:POSITIONX,Y-8:PATTERN-16,B$(I)
330 FORJ=1TO20:SOUND@0,INT(RND*3000+500):SOUND8,16-I:NEXT
340 NEXT:COLOR7:SOUND8,0:PAUSE5
350 '───────────────────────────────────────GAME OVER──
360 COLOR2:LOCATE10,12:PRINT"GAME  OVER":COLOR7:BEEP0:SOUND7,&H38
370 PLAY"V13O5C3D9D7O4C1RCRD3:V15O2D3+DD+DD+DD+DF+FF+F+G+EC+D:V13O5G3A9A7O4G1RGR
A3":PAUSE20:GOTO700
380 '───────────────────────────────────────TIME OVER──
390 FORI=22TO2STEP-1:COLOR,2:LOCATE3,I:PRINTSPACE$(24)
400 COLOR,0:SOUND6,31:SOUND10,16:SOUND13,0:NEXT:GOTO320
410 '──────────────────────────────────────ENTER GOAL──
420 IFPE>0THEN120ELSEBEEP0:SOUND7,&H38:BEEP0:PLAY@"O1V15F3+FF+FF+FF+FF+FF+FF+FF+
FF+FV13F+FV11F+FV9F+FV7F+FV5F+F:O5V8F3V10FV12FV14FV15F9F7V13F5V11FV9FV7FV5F:O5V8
#A3V10#AV12#AV14#AV15#A9#A7V13#A5V11#AV9#AV7#AV5#A"
430 LINE(3,2)-(26,22)," ",BF:POSITIONX,Y:PATTERN-8,BR$
440 IFST=7THENA$=" ALL STAGE CLEAR":B$="":GOTO460
450 A$="  STAGE"+STR$(ST)+"  CLEAR":B$="   GO TO NEXT STAGE!!"
460 LOCATE6,5:PRINTA$:LOCATE7,10:PRINT"TIME BONUS     0":PAUSE10
470 '──────────────────────────────────────TIME BONUS──
480 A=0:POKE&HF0DF,0
490 IFSCRN$(32,16,4)="0 00"THEN520
500 CALL&HF0D1:A=A+2
510 LOCATE18,10:PRINTUSING"####",A:SC=SC+2:GOSUB1060:GOTO490
520 '────────────────────────────────────SHIELD BONUS──
530 PAUSE10:LOCATE5,12:PRINT"SHIELD BONUS 200 x 0":PAUSE10
540 FORI=1TOSI
550 LOCATE32+SI-I,19:PRINT" ":SOUND@0,200-I*2:SOUND8,15:PAUSE1:BEEP0
560 LOCATE23,12:PRINTI:SC=SC+20:GOSUB1060:PAUSE1:NEXT
570 LOCATE6,14:IFSI<7THENPRINT"  TRY THE PERFECT":GOTO600
580 PRINT"PERFECT BONUS 5000":SC=SC+500:GOSUB1060
590 PLAY"O4V15#F1+#FR#F+#FR#F+#FR#F+#F:O4V15A1+ARA+ARA+ARA+AR
600 PAUSE25:LOCATE3,19:PRINTB$:PAUSE20
610 IFST<7THENST=ST+1:GOTO800
620 '──────────────────────────────────────────ENDING──
630 LINE(3,2)-(26,22)," ",BF:RESTORE1620:FORI=1TO10:READ X,Y,C,A$
640 LOCATEX,Y:COLORC:PRINTA$:NEXT:BEEP0:PLAY130:FORI=1TO2
650 PLAY"V15O4D3E#FE#F4G1A5DG3E#C-B#CD6:V15O3#F3EDA6#FE-A5G3#FED"
660 PLAY"A5R3A5E3#F5R3#F5D3GAGE6:#C3D4E1#C5A3DE4#F1D5A3B6G3AG":NEXT
670 PLAY"#C3DE-A6D3E#FE#F4G1A3+DABGE#CD4E1D6:-A6-A1-B#CDE3#FEDA6#FGA5-A3D6"
680 PAUSE100:GOTO710
690 '───────────────────────────────────────────TITLE──
700 CLICKOFF:KMODE0:KLIST0:WIDTH40,25:HS=3000:PLAY160:PALET1,0:PRW254
710 CLS4:LINE(235,10)-(307,28),PSET,4,B:LINE(243,124)-(299,140),PSET,7,B
720 POSITION263,128:PATTERN-8,HEXCHR$("1818081000000000")
730 RESTORE1590:FORI=1TO8:READX,Y,C,A$:LOCATEX,Y:COLORC:PRINTA$:NEXT
740 COLOR2:LINE(2,1)-(27,23),"▒",B:COLOR7:GOSUB1040:GOSUB1060
750 FORI=0TO1:SYMBOL(26-I*3,24),"ESCAPE",4,12,7-3*I:NEXT
760 IFINKEY$<>CHR$(13)ANDSTRIG(1)=0THEN760
770 '─────────────────────────────────────────────────
780 LINE(27,24)-(214,107),PSET,0,BF:LINE(3,2)-(26,22)," ",BF
790 ST=1:SC=0:LOCATE 31,9:PRINT"    0"
800 LOCATE36,12:PRINTUSING"##",ST
810 SOUND7,&H38:BEEP0:PLAY@"V15O4D1RDRDRARDRDR#ARDRDR+CRDRDR#ARDR+CRDR#GR#GR:V15
O5R9R9#D1R#DR:V15O2D3+DD+DD+DD+DD+DD+DD+DO4#E1R#ER"
820 GOSUB1100:READSD,TI$,SX,SY,GX,GY,II:CGEN1
830 FORI=1TOII:READNX,NY:LOCATENX,NY:PRINT"*":NEXT
840 READPE:FORI=1TOPE:READPX,PY:LOCATEPX,PY:PRINT"@":NEXT
850 LOCATEGX,GY:PRINT"□":CGEN
860 LOCATE32,16:PRINTTI$:POKE&HF0DF,8:LOCATE29,22:PRINT"
```


★僕：トンネルズ&トロールズの魔法……。影：なんだ，このライトは。僕：しまった／生き物でないと魔法の効果がないんだ／（神奈川県川崎市・小野寺祐司14才）……【影：ちちんぷい～ちちんぷい～ちちんぷいぷいちちんぷい～。くらえ!!攻撃の呪文。】

```
870 LOCATE32,19:PRINT"■■■";:COLOR5:PRINT"▮▮";:COLOR1:PRINT"|| ":COLOR7
880 X=SX*8:Y=SY*8:MX=0:MY=0:UN=0:ET=20:SO=40:NP=0:SI=7
890 LINE(24,16)-(215,183),PSET,0,BF:POSITIONX,Y:PATTERN-8,SH$(SD)
900 PLAY"R":PAUSE5
910 SOUND@2,800:SOUND@4,4000:SOUND6,31:SOUND7,&H18:SOUND10,16:SOUND12,35
920 GOTO30
930 '────────────────────────────────────────────────SHIP PATTERN READ──
940 RESTORE1240:DIMSH$(15),DX(15),DY(15):A$=STRING$(16,"0")
950 FORI=0TO15:READZ$:SH$(I)=HEXCHR$(Z$):NEXT
960 BR$=HEXCHR$(A$):DEFCHR$(&H20)=HEXCHR$(A$+A$+A$):A$="245EC95632779A64"
970 DEFCHR$(224)=HEXCHR$(A$+A$+A$)
980 DEFCHR$(239)=HEXCHR$("7CE6D2A181C266180018264243263E081866428181426618")
990 DEFCHR$(64)=HEXCHR$("3C99997E183C246630A48040103000443C81997E183C2466")
1000 DEFCHR$(42)=HEXCHR$("004224100824420000400838141000000042001008004200")
1010 '───────────────────────────────────────────────SHIP MOVE DATA READ──
1020 RESTORE1350:FORI=0TO15:READDX(I),DY(I):NEXT:RETURN
1030 '────────────────────────────────────────────────HIGH SCORE PRINT──
1040 LOCATE30,6:PRINTUSING"######0",HS:RETURN
1050 '─────────────────────────────────────────────────────SCORE PRINT──
1060 LOCATE30,9:PRINTUSING"######0",SC:IFSC>HSTHENHS=SC:GOTO1040ELSERETURN
1070 '────────────────────────────────────────────────────NAPERM PRINT──
1080 CGEN1:LOCATE29,22:FORI=1TONP:PRINT"*";:NEXT:PRINT" ":CGEN:RETURN
1090 '────────────────────────────────────────────────────COURSE PRINT──
1100 ON ST RESTORE1510,1520,1530,1540,1550,1560,1570:CGEN1
1110 READC:COLORC:READA$:X=3:Y=2:A=1:LINE(24,16)-(215,183),PSET,1,BF
1120 SYMBOL(35,70),"ROUND"+STR$(ST),3,4,4:FORI=1TO63
1130 LOCATEX,Y:PRINTRIGHT$(BIN$(VAL("&h"+MID$(A$,A,2))+256),8)
1140 A=A+2:X=X+8:IFX>19THENX=3:Y=Y+1
1150 NEXT:CALL&HF000:CGEN:COLOR7:RETURN
1160 '───────────────────────────────────────────────────────INPUT ASS──
1170 RESTORE1380:FORI=&HF000TO&HF10F:READA$:POKE(I),VAL("&H"+A$):NEXT
1180 RETURN
1190 '──────────────────────────────────────────────BREAK PATTERN READ──
1200 RESTORE1310:FORI=1TO6:READA$:B$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT
1210 B$(7)=HEXCHR$(STRING$(32,"0")):RETURN
1220 '──────────────────────────────────────────────────────SOME DATAS──
1230 '───────────────────────────────────────────────SHIP PATTERN DATA──
1240 DATA 386C5454FED6BA92,1C322A7A7EECBC34,0E1975FBAE7C6C18
1250 DATA 1EF17DDBFE386000,F03E53FD533EF000,6038FEDB7DF11E00
1260 DATA 186C7CAEFB75190E,1A5E763F3D15190E,495D6B7F2A2A361C
1270 DATA 2C3D377E5E544C38,18363E75DFAE9870,00061C7FDBBE8F78
1280 DATA 000F7CCABFCA7C0F,00788FBEDB7F1C06,7098AEDF753E3618
1290 DATA 7098A8BCFC6E7A58
1300 '──────────────────────────────────────────────BREAK PATTERN DATA──
1310 DATA 000000000000000010905A1442245A,00000000000000001C3E7F7F3E143E6B
1320 DATA 000000003C76BBE39977342C3C5A6AA5,3C56BB9FF15A2C187E997E2C3C5A6AA5
1330 DATA 00225B082677630400141414302A2A5D,00021000014000000400100808202C52
1340 '──────────────────────────────────────────────────SHIP MOVE DATA──
1350 DATA 0,-1,.5,-1,1,-1,1,-.5,1,0,1,.5,1,1,.5,1
1360 DATA 0,1,-.5,1,-1,1,-1,.5,-1,0,-1,-.5,-1,-1,-.5,-1
1370 '────────────────────────────────────────────────────────ASS DATA──
1380 DATA 1,53,30,11,1,0,21,18,0,ED,78,FE,31,CA,1A,F0,FE,F0,CA,30,F0,3E,20,C3
1390 DATA 1C,F0,3E,E0,ED,79,3,B7,ED,52,C2,9,F0,11,10,0,60,69,19,44,4D,C3,3,F0
1400 DATA C9,55,31,20,ED,4B,31,F0,21,7E,F0,1E,0,16,5,ED,78,FE,E0,CA,53,F0,FE,87
1410 DATA CA,53,F0,FE,20,CA,53,F0,C3,5B,F0,7E,FE,11,CA,78,F0,ED,78,ED,79,3,23
1420 DATA 1C,15,C2,3F,F0,7B,FE,19,CA,77,F0,E5,60,69,1,23,0,9,44,4D,E1,C3,3D,F0
1430 DATA C9,3A,33,F0,C3,5B,F0,0,11,11,11,0,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11
1440 DATA 11,11,11,0,11,11,11,0,20,0,3A,97,F0,21,98,F0,FE,2A,CA,C0,F0,FE,40,CA
1450 DATA C3,F0,FE,E0,CA,C6,F0,FE,F0,CA,C6,F0,FE,EF,CA,C9,F0,FE,87,CA,CC,F0,36
1460 DATA 0,C9,36,1,C9,36,2,C9,36,3,C9,36,4,C9,36,5,C9,F4,7,3A,D0,F0,3D,FE,FF
1470 DATA CA,DE,F0,32,D0,F0,C9,3E,8,32,D0,F0,1,A3,32,ED,78,3D,FE,2F,CA,F1,F0,C3
1480 DATA 0D,F1,3E,39,ED,79,1,A2,32,ED,78,3D,FE,2F,CA,3,F1,C3,0D,F1,3E,35,ED,79
1490 DATA 1,A0,32,ED,78,3D,ED,79,C9
1500 '─────────────────────────────────────────────────────COURSE DATA──
1510 DATA 2,"FFFFFFFFE003E04001C00001800101800383821FFF87FFFF87FFFF83C38F8381078
38003838001810001800001800101C00381FC0381FE07C3FFFFC3FFFFFF",12,"1 00",25,5,24,2
1,0,2,18,16,7,12
1520 DATA 2,"F0001FC000038000018004110000010F80001FFE000E00100C00100800100800300
83FF0081E30080C100C0C109E0410FE04108F00100700100780308FC079",0,"2 00",25,21,5,21
,1,19,16,3,20,3,13,7,13,16
1530 DATA 3,"F00FC1C0070080020087C0108FE03887F07083FFE1C1FFC3E03807F01C0FFF07FFC
3800381C00100FFF01800181C00180FFFF883FFF0C00001F00003FFFFFF",4,"1 00",16,10,20,1
7,0,0
1540 DATA 4,"FFFFFFFFFFC3C1F80180C0018801818C07C38E1FFF8787FFC3C7CFC3C387E78387F
F8107C7800F87C01F87F87F87FFFF8FFFFBCC3FF3FC03F1FC0301FE07F9",12,"2 30",24,5,24,2
0,3,21,5,22,12,15,21,2,5,16,12,21
1550 DATA 1,"C381C381008100008100001101100111008101818101FF8183C381FF8189FF8181F
F818187C30303FE4703E00F03C01F87C3FFFFC7FFFFC7FFFFEFFEFFFFFC",0,"2 30",14,12,26,2
2,6,14,20,17,12,6,2,4,15,5,16,6,17,5,5,18,15,14,3,9,13,17,24,2
1560 DATA 4,"8399C121C38400000005BDA021FF8483FFC1FBFFDF83FFC113FFC807FFE043E7C21
3FFC81BFFD883FFC1BFFFFD8B91D1414282090890802081210A848BC9D1",4,"4 00",14,4,15,12
,2,18,20,21,21,4,12,2,17,2,4,22,25,22
1570 DATA 4,"000003FFFFE7FEFFCFFCFF9DF88039F2BFF1E6A025CEAFAD9EA8ADBCABADB9A82DB
3AFEDA7202DAE7E6DACE0EDA9CFCDA39F9DA73F39AE0073BFFFE780000F",4,"3 00",3,2,18,10,
0,3,12,10,22,14,14,22
1580 '──────────────────────────────────────────────────────TITLE DATA──
1590 DATA 29,5,2,HIGH SCORE,34,8,2,SCORE,29,19,2,SH,29,21,2,NAPERM
1600 DATA 29,14,5,TIME RIMIT,31,2,6,ESCAPE,30,12,4,STAGE
1610 DATA 5,18,7,PUSH SPACE OR BUTTEN
1620 DATA 7,4,6,CONGRATULATIONS!!,4,6,6,YOU CLEARD ALL MISSION,3,8,6,YOU ARE ULT
IMATE PLAYER!,5,12,4,── PRODUCE STAFF ──
1630 DATA 5,14,5,PROGRAMER,10,15,7,Masahiro Uchida,5,17,5,SOUND COMPOSER,10,18,7
,Makiko Tsuchida,5,20,5,COURSE DESIGNER,10,21,7,Takashi Iimori
```


★私は見た。髪の毛がないDr.Dが頭を洗っているのを。そしてうらやましそうに見ている影の姿を…。(石川県・VA-CHAN14才)……
【影：寝ぐせつかないから帽子の必要もないんだろーなー。いーなあー。私なんか毎朝これだもん。ピョーン。Dr.D：ムムム。】



X68000用

ノリノリのBGMでパズルゲームだ 移植版

PUUSUKE（プースケ）

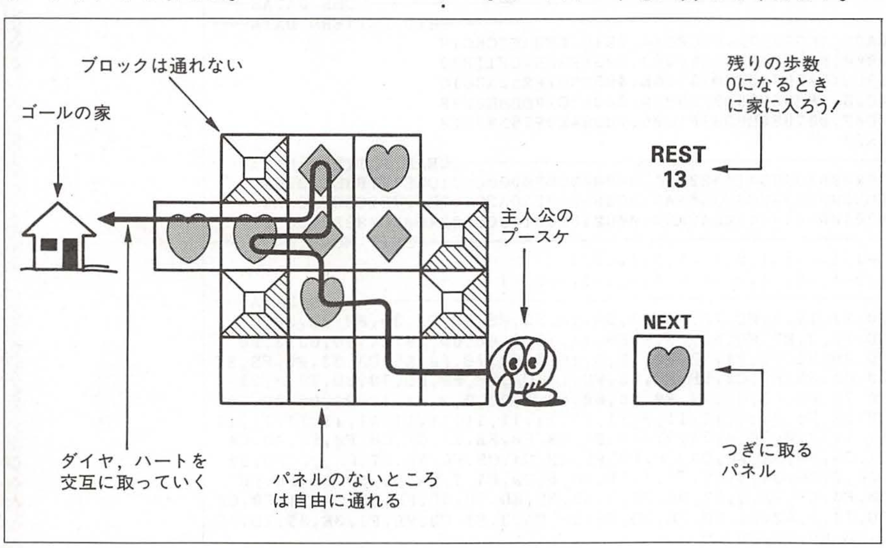
高橋　潤

内容

MSX版のパズルゲーム「PUUSUKE」をX68000に移植しました。ハードに合わせてグラフィック，ミュージック等をパワーアップさせました。

遊びかた

スタートすると，パスワードを聞いてくるので，1面からはじめるときは何もいれないで，他の面からはじめるときはそのパスワードを入力してください。パスワードは，各面のはじまる前に表示されます。



《第1図》PUUSUKEのルール

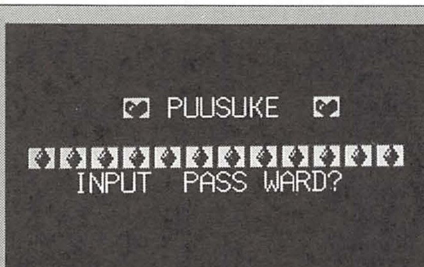
CHECKER FLAG

影：ありゃこの2面，どうやっても解けませんぜ。だいたいダイヤ13個，ハート15個でダイヤからってのに全部取れるわけないじゃないですか！

Dr.D：こりゃこりゃ，このゲームはハート，ダイヤは全部取らなくともいいのじゃよ。歩数が0になるとき家に入れば，ほれこのとおり。

影：ええい，ややこしい!! そんなことするばーやったら，歩数制限らーていらんき，全部取って帰るゲームにすればいーじゃか！ 完全にまちごーちょったわい!!

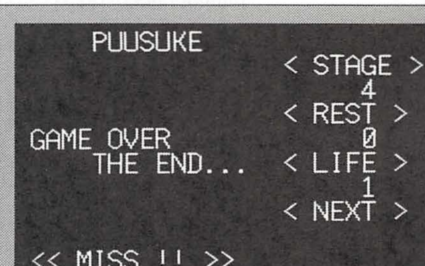
Dr.D：こらこら，説明をちゃんと読んじょらん君が悪いのじゃ。しかし，移植をすることで勉強にはなるが，何か付加するとかできんのかねー。つぎからはオリジナリティあふれるものを送ってくれたまえ。まっとるゾ。



▲《写真1》タイトル画面。パスワード入力でコンティニューができる

▼《写真2》1面は練習面。それにしても最近のX68Kは音楽つきがあたりまえになってきたなァ





▲《写真3》5回ミスするとゲーム・オーバー。パスワードは忘れずにメモ！

★ハンバーガーがかみ切れない！と思って目を覚ますと毛布をかじっていた…。（群馬県佐波郡・大内基宏14才）……【影：このおにぎり，でかすぎて口に入らないぞと思って，目を覚ましたら，自分の足を食べようとしていた。フガフガ。】

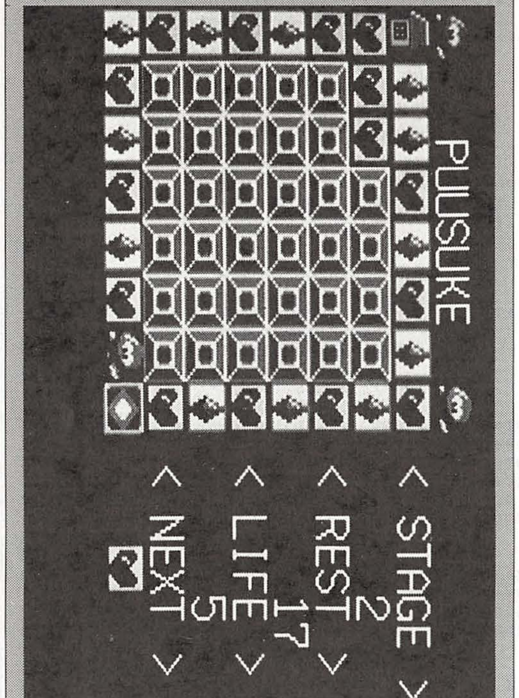
プースケくんがこのゲームの主人公で，そいつを家まで運べばクリアです。ただし，ハートとダイヤは交互に取らなければなりません。

パネルのないところはいつでも通れます。プースケくんは足が短いのでブロックの上にはあがれません。

トリガを押すとプースケくんは自殺します。歩数制限をこえてもミスになります。

《第1表》変数表

map	各ステージのデータ
mp	仮想VRAM
xx, yy	移動方向
A$	パスワード
mx, my	プースケの位置
p	これから移動する場所を調べる。
rd	プレイしているステージ
me	プースケの残り数
nx	つぎにとるパネル
ww	残り歩数



▶《写真4》2面。ダイヤとハートを交互に取っていけば良いわけだから，左に1回行って，と……

移植版PUUSUKEのプログラム・リスト

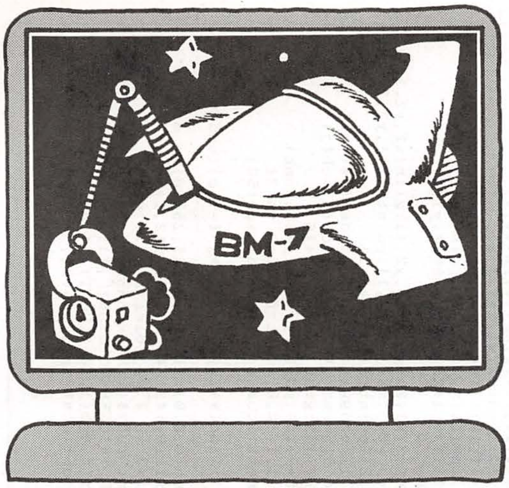
```
10 /*********************************/
20 /*      < P U U S U K E >        */
30 /*                               */
40 /*     by K.Ikeda for MSX        */
50 /* (ﾏｲｺﾝ BASIC ﾏｶﾞｼﾞﾝ SEP.1989)  */
60 /*                               */
70 /*   Arranged by J.Takahashi     */
80 /*        for x 68000            */
90 /*********************************/
100 dim char vo(4,10),mp(9,9),wo(24),rd
110 dim int vx(4)={0,0,-1,1,0}:dim int vy(4)={0,1,0,0,-1}
120 dim str dt(3)[64],map(24)[64],A$,A2$
130 float A
140 screen 0,1,1,1:voice():M_TITLE():sprite():MPDAT():while 1:rd=TITLE():GAME(

150 endwhile
160 /****** G A M E ******/
170 func GAME():me=5:while 1:SCRN():ww=wo(rd):nx=1:mx=8:my=8:MKST(rd,me)
180 M_MAIN():while 1:xx=vx(stick(1)¥2):yy=vy(stick(1)¥2):p=mp(mx+xx,my+yy)
190 if p<>nx and p<4 then xx=0:yy=0:sdout(2) else {
200 if p<>5 then ww=ww-1:bgput(mx,my,6,0):mp(mx,my)=6
210 }
220 mx=mx+xx:my=my+yy:bgput(mx,my,5,0):mp(mx,my)=5:locate 23,4:print ww;
230 if p=4 and ww=0 then rd=rd+1:CLEA():break
240 if p=nx then sdout(1):bgput(11,8,3-nx,0):if nx=1 then nx=2 else nx=1
250 if ww=0 or strig(1)>0 then me=me-1:MISS():break
260 endwhile:if me=0 then GOVER():break
270 if rd=25 then ENDING():break
280 endwhile:endfunc
290 /****** S T A R T ******/
300 func SCRN():cls:bg_fill(0,250):bg_fill(1,250):locate 11,4:M_TITLE()
310 print "ROUND";rd+1:bgput(6,5,5,0):locate 6,7:A=rd+1+&H9F:A2=(rd+1)*&H27
320 A$=str$(A2)+str$(A):print"PASSWARD ";A$:while strig(1)=0:endwhile:endfunc
330 /****** M I S S った～ ******/
340 func MISS():locate 3,9:print "<< MISS !! >>":M_MISS():while m_stat(1)
350 endwhile:endfunc
360 /****** C L E A R ******/
370 func CLEA():locate 3,9:print "<< CLEAR !! >>":M_CLEAR():while m_stat(1)
380 endwhile:endfunc
390 /****** G A M E   O V E R ******/
400 func GOVER():bg_fill(0,250):bg_fill(1,250):M_GOVER():locate 3,4
410 print"GAME OVER":locate 7,5:print "THE END...":while m_stat(1):endwhile
420 endfunc
430 /****** E N D I N G ******/
440 func ENDING():screen 1,3,1,1:console ,,0:for i=0 to 63
450 box(255-i*4,255-i*4,255+i*4,255+i*4,rgb(i¥3,0,i¥2)+i mod 2)
460 paint(256-i*4,256-i*4,rgb(i¥3,0,i¥2)+i mod 2):next
470 dim str mes(8)={"< CONGRATULATIONS >","  < ALL CLEAR >"," ",
480                " < YOU ARE GREATE"," AND NICE PLAYER >"," ",
490                "   < BY H'IKEDA","   AND J'TAKAHASHI >",
500                "             <END>"}
510 for i=0 to 8:symbol(2,i*50,mes(i),2,2,2,hsv(21*i,12,30),0):next
520 M_ENDING():while m_stat(1):endwhile:screen 0,1,1,1:sprite():endfunc
530 /****** T I T L E   S C R E E N ******/
540 func TITLE():cls:bg_fill(0,250):bg_fill(0,250):bgput(3,3,2,0)
550 bgput(9,3,2,0):locate 9,3:print"PUUSUKE":for i=0 to 11:bgput(i,5,1,0)
560 next:M_PASS():locate 0,6:A$="":input"    INPUT  PASS WARD";A$
570 if A$="" then A$="111111"
580 A2$=mid$(A$,1,3):A=(val(A2$)/&H27)
590 if A-int(A)<>0 or A>=25 or A=0 then R=1 else {
600 A2$=str$(&H27*A)+str$(A+&H9F):if A$=A2$ then R=A else R=1
610 }
620 return(R-1):endfunc
630 /****** M A P   D A T A ******/
640 func MPDAT()
650 map(0)= "4133333332133333332133333332133333332133333332133333332133333335"
660 map(1)= "4112121222333312333333213333331233333321333333123333333212121215"
670 map(2)= "4233331326366663663636666636333663626666636363362163633661661365"
680 map(3)= "4121233322222233222222232112122122222122322122223312122133322215"
690 map(4)= "4161332211621111663112126661113161321231211333313311122121121215"
700 map(5)= "4221111121211111111121211121121111122111111111111111121112121215"
710 map(6)= "4121213323333213132232123223323213113233223232333331321213311 2215"
720 map(7)= "4221122122222222121212112222222221222222222121212122221122212125"
730 map(8)= "4112313111331331123212121211121111111213223131311223122111222115"
740 map(9)= "4123312312123121231213112111111211111321111212121211321311 11215"
750 map(10)="4366666221636333333633366666666623313313666366636333366666666665"
760 map(11)="2122221211233312121221341313111313111312123123124231111122312215"
770 map(12)="2126611112112212223113111113213211113211111223121112132111111435"
780 map(13)="4222211221222222122221212222222222212122112222122121222212122 1215"
790 map(14)="4112121413133331131311112323333113112213232121231313333121212125"
800 map(15)="2122212112131321213221321322231223412312123333122221222111121115"
810 map(16)="4111133313123312321231332111321212311231223111231123123112232215"
820 map(17)="4112311121321322123232133133331211122311321231111133121211112215"
830 map(18)="4123231311312323112233223322322311111131111123312332231211122215"
840 map(19)="4221212122222221222222222221122222122221222222222212212122222125"
850 map(20)="4122333311122233123331111111122212121211333321222313111333333225"
860 map(21)="4111111112112112111111121111111211121111211121211111121212211115"
870 map(22)="4111121111111111111111111111121112211222111111111211111212111112115"
880 map(23)="1333222211113111111213121311211111311121131231232131212143221115"
890 map(24)="1333222211113111111213121311211111311121131231232131212143221115"
```

```
 900 wo={14,18,28,26,38,22,72,22,34,44,22,61,60,48,46,52,50,122,58,44,28,54,74,
 910     147,215}:endfunc
 920 /****** M A K E   S T A G E ******/
 930 func MKST(rd,me):bg_fill(0,250):cls:for y=1 to 8:for x=1 to 8
 940 bgput(x,y,7,1):next:next:bgput(1,0,5,0):bgput(8,0,5,0)
 950 locate 7,0:print"PUUSUKE":locate 19,1:print"< STAGE >":locate 23,2
 960 print rd+1;:locate 19,3:print"< REST >":locate 23,4:print wo(rd);
 970 locate 19,5:print"< LIFE >":locate 23,6:print me;:locate 19,7
 980 print"< NEXT >":bgput(11,8,1,0):i=0:for y=1 to 8:for x=1 to 8:i=i+1
 990 p=val(mid$(map(rd),i,1)):bgput(x,y,p,0):mp(x,y)=p:next:next
1000 for i=0 to 9:mp(0,i)=3:mp(9,i)=3:mp(i,0)=3:mp(9,i)=3:next:endfunc
1010 /****** M U S I C  &  S O U N D ******/
1020 func voice():str vd[110]:m_init():for i=1 to 15:m_alloc(i,3000):next
1030 vd="61150000000000000000300240000150025000100010031001815000000000000100"
1040 vd=vd+"310018150000000000000031001815000000000000000":vset(70,vd)
1050 vd="56150000000000000000300310000150050000500000031000015005000005000000"
1060 vd=vd+"181710150215020000000031000015000000000000000":vset(71,vd)
1070 vd="61150000000000000000300310000150023000200000031001015000000002000000"
1080 vd=vd+"310010150000000300000031001015000000002000000":vset(72,vd):endfunc
1090 func vset(no,vd;str):for x=0 to 4:for y=0 to 10
1100 vo(x,y)=val(mid$(vd,x*22+y*2+1,2)):next:next:m_vset(no,vo):endfunc
1110 func M_TITLE():m_init()
1120 m_trk(1,"t150@70l16o3|:4v15cv10cccv15gv10ccc:|v15crrrr2.bgec")
1130 m_trk(2,"@71l16v15o3|:8e-8<e-r>:|b-1e-8")
1140 m_trk(3,"@72l16v13o4p1|:8rrgg:|f1g8")
1150 m_trk(4,"@72l16v13o4p2|:8rre-e-:|d1e-8")
1160 m_trk(5,"@72l16v13o3p1|:8rrb-b-:|b-1b-8")
1170 m_trk(6,"@72l16v13o3p2|:8rre-e-:|d1e-8")
1180 m_play(1,2,3,4,5,6):endfunc
1190 func M_PASS():m_init()
1200 m_trk(1,"t120@70l8o3[d.c.][coda]|:4v15cv10cccv15gv10ccc:|[*]")
1210 m_trk(2,"@71l8v15o3[d.c.][coda]|:d2rdrd:|>g2rgrga2r<ara>[*]")
1220 m_trk(3,"@72l8v15o5p3[d.c.][coda]f+2&f+>a<deg4.f+4.d4g2&g>g<dea1[*]")
1230 m_trk(4,"@72l8v13p1o5r16p1[d.c.][coda]f+2&f+>a<deg4.f+4.d4g2&g>g<dea1[*]")
1240 m_play(1,2,3,4):endfunc
1250 func M_MAIN():m_init()
1260 m_trk(1,"t150@70l4o3[d.c.][coda]|:16v15cg:|[*]")
1270 m_trk(2,"@71l8v15o3[d.c.][coda]|:16d<{dr}>:|>|:8g<{gr}>:||:8a<{ar}>:|[*]")
1280 m_trk(3,"@72l1v13o4p1[d.c.][coda]f+1&f+1f+1&f+1g1&g1a1&a1[*]")
1290 m_trk(4,"@72l1v13o4p2[d.c.][coda]d1&d1d1&d1d1&d1g1&g1[*]")
1300 m_trk(5,"@72l1v13o3[d.c.][coda]a1&a1a1&a1b1&b1<e1&e1[*]")
1310 m_trk(6,"@72l8v15o4[d.c.][coda]d4.aa2&a1a4.dd2&d1>b2<c+4d4>b2<c+4d4f+1e1[*
]")
1320 m_play(1,2,3,4,5,6):SOUND():endfunc
1330 func M_CLEAR():m_init()
1340 m_trk(1,"t180@70l16o3v15|:4crgr:|gg")
1350 m_trk(2,"    @71l16o3v13|:4aara:|dd")
1360 m_trk(3,"    @72l16p1o3v15a<c+ea&a2.f+f+")
1370 m_trk(4,"    @72l16p2o3v15r1dd")
1380 m_trk(5,"    @72l16  o3v15r1aa")
1390 m_play(1,2,3,4,5):endfunc
1400 func M_MISS():m_init()
1410 m_trk(1,"t180@70l12o3v15|:crcg4:|c4g4g4")
1420 m_trk(2,"    @71l12o3v15|:dddd4:|d4d4d4")
1430 m_trk(3,"    @72l12o4v15ddd<dr>bargf+redrr<drrd4&{p1c+&c&>p2b&b-}")
1440 m_play(1,2,3):endfunc
1450 func M_GOVER():m_init()
1460 m_trk(1,"t120@72v15q8p1g1f+1")
1470 m_trk(2,"    @72v15q8p2c+1d1")
1480 m_trk(3,"    @71v15q8p3o3l8|:8c+:|d1")
1490 m_play(1,2,3):endfunc
1500 func M_ENDING():m_init()
1510 m_trk(1,"t70@70l8o3|:8v15cv10cv15gv10c:|v15b8.a16r8c")
1520 m_trk(2,"@71v15l8o3|:8d:||:8c+:|>|:8b:||:8a:|d8.d16r16r16d1")
1530 m_trk(3,"@72v15l16o4df+a<df+2.>df+a<df+2.>df+a<df+2.f+4.e8&e2g8.g16r8f+1")
1540 m_trk(4,"@72p1v13l1o4f+1f+1f+1f+2e2g4.f+8&f+1")
1550 m_trk(5,"@72p2v13l1o4d1d1d1d2c+2d4.d8&d1")
1560 m_trk(6,"@72v11l16ro4df+a<df+2.>df+a<df+2.>df+a<df+2.f+4.e8&e2g8.g16r8f+1"
)
1570 m_trk(7,"@72p1v13l1o3a1a1a1b2a2a4.a8&a1")
1580 m_trk(8,"@72p2v13l1o3f+1f+1f+1e2e2f+4.f+8&f+1")
1590 m_play():endfunc
1600 func SOUND()
1610 m_trk(8,"@72v12q8o4l16df+v12f+v10f+")
1620 m_trk(9,"@72v11q8o6l16df+v12f+v10f+")
1630 m_trk(10,"@70v15q8o3{g&e&d&c}16v12{g&e&d&c}16v10{g&e&d&c}16")
1640 m_trk(11,"@71v15q8o2{g&e&d&c}16v12{g&e&d&c}16v10{g&e&d&c}16")
1650 endfunc
1660 func sdout(n):m_assign(7,8+(n-1)*2):m_assign(8,8+(n*2)-1):m_play(7,8)
1670 endfunc
1680 /****** V R A M  D A T A ******/
1690 func sprite():sp_init():sp_disp(1):sp_off():bg_set(0,0,1):bg_set(1,1,1)
1700 dt(0)="0222222222222220211111123111112321111112311111232111112233111123"
1710 dt(1)="2111112133111123211112123331112321111212333111232111212233331123"
1720 dt(2)="2111332233441123211113333444111232111133334441112321111133441111123"
1730 dt(3)="2111113344111123211111134111112322222223422222230333333333333330"
1740 spdef(0)
1750 dt(0)="0666666666666660655555555555555676555555555555556765577555555785567"
1760 dt(1)="6576675557788567657666757778856765766567777885676576566677788567"
1770 dt(2)="6576566677888567657666667788856765576667788855676555766778855567"
1780 dt(3)="6555576788555567655555778555556766666668666666707777777777777770"
1790 spdef(1)
1800 dt(0)="9999999999999999AAAAAAAAAAAA9A9A9AAAAAAAAAA9BA9AA9AAAAAAAA9BBA"
1810 dt(1)="9AAA99999999BBBA9AAA99AAAA99BBBA9AAA9ABBBBA9BBBA9AAA9ABBBBA9BBBA"
1820 dt(2)="9AAA9ABBBBA9BBBA9AAA9ABBBBA9BBBA9AAA99AAAA99BBBA9AAA99999999BBBA"
1830 dt(3)="9AA9BBBBBBBB9BBA9A9BBBBBBBBBB9BA99BBBBBBBBBBBB9A9AAAAAAAAAAAAAA9"
1840 spdef(2)
1850 dt(0)="00099999999CC000009AAAAAAAABBC00009AAAAAAAABBC0009AAAAAAAAABBBC0"
1860 dt(1)="09AAAAAAAAAABBC09AAAAAAAAAAABBBC9AAAAAAAAAAABBBC00EEEEEEEEEEEE00"
1870 dt(2)="00EDDDDDDDEEE0000ED88888DDEEE0000ED8F8F8DDE7E0000ED88888DDE7E00"
1880 dt(3)="00ED8F8F8DDE7E0000ED88888DDE7E0000EDDDDDDDDE7E0000EEEEEEEEE7000"
1890 spdef(3)
1900 dt(0)="00000AAAA000000000000AAAAAAAB0000000A9AAAAAAAB00000A9AAAAAAAABB00"
1910 dt(1)="00A9A99A99AABB000A9A9999999ABBC00A9A99C9C99ABBC00AAAA9CAC9ABBBC0"
1920 dt(2)="00AAAAAAAABBCC0000BBAAAABBBC00AC000BBBBBBBC0AA9C0990CCBBBB0A99AC"
1930 dt(3)="09AA00CCCC09AABC00BBBB0000BBBBC0000CCCC000CCCC0000000000000000000"
1940 spdef(4)
1950 dt(0)="DDDDDDDDDDDDDDD0DDEEEEEEEEEEEEDDEDEE0000000000DEDE0000000000000DE"
1960 dt(1)="DE000000000000DEDE00000000000000DEDE00000000000000DEDE000000000000DE"
1970 dt(2)="DE000000000000DEDE00000000000000DEDE00000000000000DEDE000000000000DE"
1980 dt(3)="DE000000000000DEDD00000000000000DDEDDDDDDDDDDDDDDE0EEEEEEEEEEEEEE"
1990 spdef(5)
2000 dt(0)="4444433333334444444444433333333444444443333322333334444443333222233333344"
2010 dt(1)="4333322222233334333322211222333333332221111222333333222111111222233"
2020 dt(2)="3322211111122233333222111122233333333222112223333343333222222233334"
2030 dt(3)="4433332222333334444443333322333334444444443333333334444444444433333344444"
2040 spdef(6):bg_fill(0,250):bg_fill(1,250)
2050 dt(0)="0000CD28A29478005000A668551403D40280A53252A8001E0014A65E7D14A2B2"
2060 for i=0 to 15:sp_color(i,val("&h"+mid$(dt(0),i*4+1,4))):next:endfunc
2070 func spdef(no):dim char pat(255):for i=0 to 255
2080 pat(i)=val("&h"+mid$(dt(i¥64),(i mod 64)+1,1)):next:sp_def(no,pat)
2090 endfunc
2100 func bgput(x,y,cd,t):bg_put(t,x*2,y*2,252+cd*4)
2110 bg_put(t,x*2,y*2+1,253+cd*4):bg_put(t,x*2+1,y*2,254+cd*4)
2120 bg_put(t,x*2+1,y*2+1,255+cd*4):endfunc
```



★昨年12月に大宰府に行って，いとこに絵馬を送ったら，お礼の手紙に「絵馬の届いた日に合格通知がきました」とあった。（愛媛県宇和島市・鴻池享正20才）……【つぐ美：こういうほのぼのした内容，好きだわー。影：私にもぜひ送ってくれ。たのむー。】



X68000(X-BASIC V2.0)用

コーナーリングがものをいう爆弾回収ゲーム

SAVIOR X（セイビヤー エックス）

古川 泰之

●物 語●

人類が宇宙に進出し発展していた時代。どこからか，“時限爆弾が仕掛けられている”という情報が入ってきた。もし爆発すればその被害ははかりしれない。そこで急きょ回収作業へということになった…。

●操作方法●

ジョイスティックの左右で自機の移動方向を回転。トリガA，Bでそれぞれスピードのアップ，ダウンです。そうして爆弾を三つ回収し，時間内に脱出してください。

ただ，爆弾にはそれぞれA，B，Cの文字が刻(きざ)まれているので，その順に取る必要があります。出口は爆弾をすべて回収した時点でランダムに出現します。

3面以降には丸い動く物体が現れますが，当たるとやられてしまいますので注意してください。ちなみに全6面です。

●プログラムについて●

打ち込み終えたら，12310行の／＊を削除してください。データのチェックを行ないます。NO ERRORと表示されるようになったなら12310行全体を削除してください。

はっきりいってリストは長くごちゃごちゃして見にくいので，下手に手を加えないほうが無難だと思います。まぁ，リストをきれいにしなおすぐらいはむしろしたほうがいいとは思いますが…。

あっ，そうそう。タイトルで外字を使用していますので，付属の外字ファイルを使ってください。でないと“Ⅹ”の文字がうまく表示されません。

プログラムはたいしたことをやっていません。リストもごちゃごちゃですが，アルゴリズムも高速化のため複雑になっているところがあるので，あまり初心者はこのプログラムを見習わないほうがいいでしょうね。

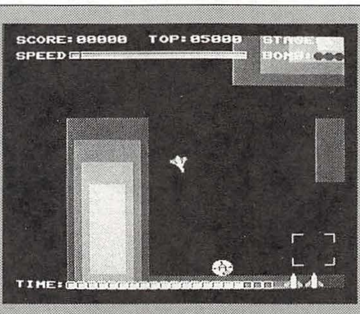
書き忘れましたがコンティニューはタ

《第1表》変数表

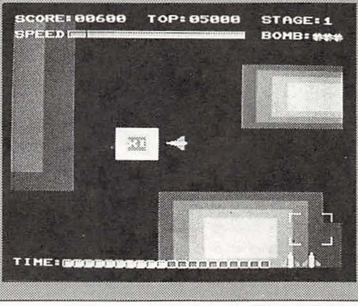
変数	内容
mX,mX	……自機の(floot型)座標
cc,cs	………自機の進行方向と，速度
msX(cc,cs),msy(cc,cs)	…自動の進行具合い
px(cc,n(,py(cc,cs)	………衝突判定関係
dm	………獲得BOMB数
ti,tti	………タイム関係
ex,ex	……敵機座標
esx,esy	……敵機進行具合い
ene	………表示フラグ
st	…………ステージ
dx(n),dy(n)	…BOMBの位置
drk	………メインループ関係
sp	…………衝突判定フラグ
m＄	………エンディング・メッセージ



◀《写真1》タイトル画面。トリガボタンを押してスタート！



◀《写真2》爆弾を時間内に回収していく。順番に回収しないと，ダメダゾ



◀《写真3》全部回収すると，どこかに出口が表れる。急いで脱出しろ！



◀《写真4》ゲーム・オーバー。スピードのだしすぎに注意！

X68000

★凸 凹 〜♧◇♡♤ @：影さん，なつかしのインベーダーだよ！(愛知県愛知郡・GAM16才)……【影：パキューンチューンチューン！。つぐ美：あスズメが鳴いてる。あら？もう朝ですか!?影：ホーホケキョ。つぐ美：春だわー。】

イトル時にスティックの上を押しながらトリガを押してください。

●参考にしたもの

・BGMにoh!X 10月号　LIVE in '89トップランディングよりメインテーマ　西本　英樹

CHECKER FLAG

Dr.D：……。しかしX68000の場合，他の機種に比べて画面の美しさという決定打があるんじゃから，もっと他の部分でがんばらんとな。

編：と言いますと？

Dr.D：アイデアじゃよ，アイデア。つまり発想じゃな。他のユーザーがひっくり返るような発想でせめてきたらX68000の天下も近いじゃろう。ほっほっほっ。

編：あいかわらずX68000の画面はきれいですね。

Dr.D：それに対してこのプログラムはちょっと見づらいようじゃな。アルゴリズムが複雑になっとるからじゃそうだが，まあ本人もきたないとわかっているようなので，しいて言うこともないとは思うが。

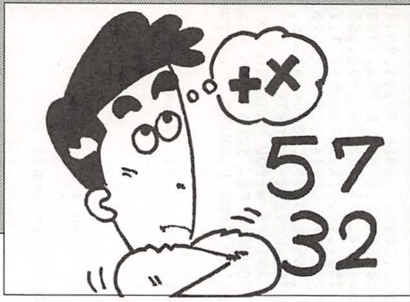
SAVIOR Xのプログラム・リスト

```
10000 /*[[[[[[[[[ S A V I O R  X   for X68000  by Y.Furukawa ]]]]]]]]]
10010 float mx,my,msx(23,22),msy(23,22)
10020 int i,j,k,x,y,x1,y1,x2,y2,ex,ey,esx,esy,st,sd,sst,shp,ti,tti,ene,cc,cs,bm
10030 int sc,tsc=5000,hf=16384,bomb(31),ext(127),px(23,2),py(23,2),bx(2),by(2)
10040 int eny(3),pal(31),ptn(23),st_dat(451),st_pal(2,7),st_ptn(2)
10050 char sp,ch(256),cch(256)
10060 str a$[256],m$[256],ch$(32)[66],st$(14)[66],mes$(3)
10070 i=val(right$(time$,2)+mid$(time$,4,2)):randomize(i):srand(i)
10080 screen 0,2,1,1:window(0,0,260,511):vpage(0)
10090 color 7:locate 9,7:print ruby$("WAIT A MOMENT",1):initialize():vpage(1)
10100 while 1:title():shp=3:sc=0:sp_on(3,5):repeat:m_play(1,2,3,4):vpage(0)
10110 draw_stage():repeat:main():until brk>2:until brk=4:endwhile
10120 /*[[[[[[[[[ main ]]]]]]]]]
10130 func main():brk=0:while brk=0:i=stick(1):cc=cc+(i=6)-(i=4):i=strig(1)
10140 cs=cs+(i=1)*(cs<22)-(i=2)*(cs>1):if cc=-1 then cc=23 else cc=cc mod 24
10150 sp_set(0,136,136,ptn(cc)):move():enemy():sp=0
10160 for i=0 to 2:sp=sp or point((x+px(cc,i))mod 1024,(y+py(cc,i))mod 1024)
10170 next:if sp and 4 then get_bomb() else if sp and 8 then brk=2
10180 tti=(tti+1)mod 70:if tti then continue
10190 bg_put(0,ti+4,63,549):ti=ti-1:if ti=0 then brk=2:time_up()
10200 endwhile:if brk=1 then st_clear() else miss()
10210 endfunc
10220 func move():mx=mx+msx(cc,cs):my=my+msy(cc,cs):sp_move(2,45+cs*6,16,11)
10230 x=mx:y=my:if x>1023 then mx=mx-1024 else if x<0 then mx=mx+1024
10240 if y>1023 then my=my-1024 else if y<0 then my=my+1024
10250 x=mx:y=my:home(0,(x+904)mod 1024,(y+904)mod 1024)
10260 sp_move(14,215+(x shr 5),199+(y shr 5),13):endfunc
10270 /*[[[[[[[[[ enemy ]]]]]]]]]
10280 func enemy():if st<2 then wait(20):return()
10290 if ene=0 then if rand()>31000 then ene=1
10300 ex=-272*(rand()>hf):ey=rand()/121:if rand()>hf then i=ex:ex=ey:ey=i
10310 esx=sgn(136-ex)shl 2:esy=sgn(136-ey)shl 2:return() else wait(9):return()
10320 if abs(136-ex)<14 and abs(136-ey)<14 then brk=2:return()
10330 if st>3 then esx=sgn(136-ex)shl 2:esy=sgn(136-ey)shl 2
10340 ex=ex+esx-msx(cc,cs):ey=ey+esy-msy(cc,cs)
10350 if ex<0 or ex>272 or ey<0 or ey>272 then ene=0:sp_off(1):return()
10360 sp_set(1,ex,ey,257):sp_on(1):return()
10370 /*[[[[[[[[[ get bomb ]]]]]]]]]
10380 func get_bomb():if bm=3 then brk=-((sp and 2)>0):return()
10390 if abs(bx(bm)-x)>15 or abs(by(bm)-y)>15 then brk=2:return()
10400 bg_put(0,29+bm,34,550):x=bx(bm):y=by(bm):fill(x,y,x+15,y+15,0):bm=bm+1
10410 sc=sc+200:m_play(7):print_score():if bm<3 then return()
10420 repeat:x1=int(rnd()*30)*32:y1=int(rnd()*30)*32:until point(x1,y1)=0
10430 pal_set():put(x1,y1,x1+31,y1+31,ext):return()
10440 /*[[[[[[[[[ time up ]]]]]]]]]
10450 func time_up():for i=0 to 15:palet(i,rgb(16+i,i*2,i)):next
10460 locate 12,5:print ruby$("TIME OUT",1):endfunc
10470 /*[[[[[[[[[ miss ]]]]]]]]]
10480 func miss():sp_off(0):m_play(5,6):for i=0 to 30:for j=0 to 7:k=j*3
10490 x=136+msx(k,9)*i:y=136+msy(k,9)*i:sp_set(j+6,x,y,524)
10500 next:sp_on(6,13):cs=cs-(i mod 3=0)*(cs>0):move():next:sp_off(6,13)
10510 locate 12,5:print spc(9):if shp=0 then sp_off(1):sp_on(50,91)
10520 while shp*(cs>0)or(strig(1)=0)*(shp=0):cs=cs-(i mod 2=0)*(cs>0):wait(60)
10530 move():i=i+1:endwhile:if shp=0 then brk=4:return() else shp=shp-1
10540 vrb_set(1):pal_set():tim_set():sp_off(shp+3):return()
10550 /*[[[[[[[[[ clear ]]]]]]]]]
10560 func st_clear():home(0,(x1+912)mod 1024,(y1+912)mod 1024):m_stop()
10570 locate 12,5:print ruby$("CLEAR!!",0):locate 9,6:i=ti*(shp+1)*(st+1)*30
10580 print ruby$("BONUS  "+str$(i)+" PTS.",1):sc=sc+i:print_score()
10590 m_play(8):for i=0 to 200:wait(5):sp_set(0,136,136,ptn((cc+i)mod 24)):next
10600 st=st+1:dark():brk=3:sp_off(0,1):cls:if st=6 then ending()
10610 endfunc
10620 /*[[[[[[[[[ ending ]]]]]]]]]
10630 func ending():m_play(1,2,3,4):img_scrn(0,1,1):bg_scroll(0,256,0)
10640 palet(0,32):for i=1 to 15:palet(i,rgb(i*2,i/2+23,16-i/2)):next:light()
10650 sp_off(1,14):sp_move(0,120,120,2):locate 0,1:m_tempo(90):i=0
10660 repeat:j=m$[i]:if j=64 then print:j=0:i=i+1:print spc(m$[i]-48);
10670 print ruby$(chr$(j),0);:wait(50):ending_srl():i=i+1:until m$[i]=0
10680 locate 8,12:print ruby$("YOUR SCORE:",0);sco$(sc)
10690 color 5:locate 13,14:print " F I N .":color 7
10700 repeat:ending_srl():wait(60):until strig(1)
10710 dark():img_scrn(0,0,1):window(0,0,1023,1023):brk=4:st=0:endfunc
10720 func ending_srl():for k=0 to 3:eny(k)=(eny(k)+k+1)mod 512
10730 home(3-k,0,511-eny(k)):next:endfunc
10740 /*[[[[[[[[[ draw stage ]]]]]]]]]
10750 func draw_stage():color[,,65472]:sd=st mod 3:color 6:locate 12,7
10760 print ruby$("STAGE "+str$(st+1),0);spc(21);ruby$(mes$(sd),1)
10770 color 3:locate 26,12:print " ┌   ┐ ":locate 26,14:print " └   ┘ ":color 7
10780 locate 0,0:print ruby$("SCORE:"+space$(7)+"TOP:"+space$(7)+"STAGE:",0);
10790 print ruby$(str$(st+1),0):print_score():bg_scroll(0,0,256):light()
10800 print ruby$("SPEED",0);tab(24);ruby$("BOMB:",0)
10810 locate 0,15:print ruby$("TIME:",1);:bg_set(0,0,1):sp_on(2)
10820 for i=0 to 2:bg_put(0,29+i,34,2086):next
10830 bm=0:vrb_set(0):tim_set():pal_set():wipe()
10840 if sd=0 then for i=0 to 300:pset(rnd()*1023,rnd()*1023,rnd()*3+1):next
10850 sst=st_ptn(sd-(st=3)+(st=4)):repeat:x1=st_dat(sst)*32:y1=st_dat(sst+1)*32
10860 x2=st_dat(sst+2)*32-1:y2=st_dat(sst+3)*32-1:sst=sst+4:switch sd
10870 case 0:x=(x2-x1)/10:y=(y2-y1)/10:for i=0 to 3:j=x*i:k=y*i
10880 fill(x1+j,y1+k,x2-j,y2-k,i+8):next:break
10890 case 1:x=(x1+x2)/2:y=(y1+y2)/2:fill(x1+10,y1+10,x2+10,y2+10,1)
10900 fill(x1,y1,x2,y2,8):line(x1,y1,x,y,11):line(x2,y1,x+1,y,9)
10910 line(x2,y2,x+1,y+1,9):line(x1,y2,x,y+1,10):line(x1,y1,x2,y1,11)
10920 line(x2,y1,x2,y2,9):paint(x,y-15,11):paint(x-15,y,10):paint(x+15,y,9)
10930 paint(x1+28-(x2-x1-56)*(x1<0),y1+1,11):j=y1+28-(y2-y1-56)*(y1<0)
10940 paint(x1,j,10):paint(x2-1,j,9):break
10950 case 2:j=15:fill(x1,y1,x2,y2,8):glin(x2,y1,2):glin(x1,y2,1):glin(x2,y2,1)
10960 line(x2+j,y1+j,x2+j,y2+j,2):line(x1+j,y2+j,x2+j,y2+j,1):paint(x2+1,y2,2)
10970 paint(x2+1,y1+3,2):paint(x2+1,y1+16,2):paint(x1+3,y2+1,1)
10980 paint(x2+1,y2+3,1):paint(x1+16,y2+1,1):endswitch:until st_dat(sst)=64
10990 for i=0 to 5:ch(i)=i:next:for i=0 to 5:j=rnd()*6:k=ch(i):ch(i)=ch(j)
11000 ch(j)=k:next:for i=0 to 2:j=sst+4+ch(i)*2:x=st_dat(j)*32+16
11010 y=st_dat(j+1)*32+16:a$=ruby$(chr$(65+i),0):put(x,y,x+15,y+15,bomb)
11020 bx(i)=x:by(i)=y:symbol(x+4,y+4,a$,1,1,1,12,0):next:for i=0 to 31
11030 color[,,rgb(31-i,31-i,0)]:wait(20):next:locate 12,7:print spc(50)
11040 vrb_set(1):endfunc
11050 func glin(x,y,c):i=(point(x+1,y)<>1):line(x+1,y-i,x+j,y+j-i-1,c):endfunc
11060 /*[[[[[[[[[ title ]]]]]]]]]
11070 func title():dark():sp_off():cls:home(0,0,0):fill(0,0,255,255,0):m_stop()
11080 for i=0 to 15:palet(i,rgb(i,i,i)):fill(0,i*2+14,255,153-i*2,i):next
11090 bg_scroll(0,0,0):bg_set(0,0,1):for i=3 to 7:sp_color(5,0,i):next
11100 i=-500*(strig(1)=0):locate 4,11:print ruby$("PROGRAMMED BY Y.FURUKAWA",0)
11110 locate 2,13:print ruby$("PLEASE PUSH TRIGGER TO START",1):light():wait(i)
11120 for i=15 to 28:for j=3 to 7:sp_color(5,rgb(i,30-i,30-i),j):next
11130 i=i-(28-i)*(strig(1)>0):next:repeat:until strig(1):dark()
```


★PUT@でキャラを表示して動かしているのですが，点滅しているように見えます。どうしたら市販のソフトのように見えるようになるのですか？（北海道赤平市・矢倉憲一17才）……【影：動かしてから前のを消せばよい。どうじゃ。】

```
11140 fill(0,14,255,153,0):cls:st=-st*(stick(1)=8):endfunc
11150 /*[[[[[[[[[ draw_letter ]]]]]]]]]
11160 func draw_letter():a$=chr$(&HEB)+chr$(&H9F):for i=0 to 3:y=i*100+79
11170 symbol(80,y,a$,4,4,2,5,0):paint(100,y+31,5):paint(160,y+31,5)
11180 paint(90,y+91,5):for j=0 to 1:symbol(20+j*2,y+36,"SAVIOR",3,2,2,i+1,0)
11190 next:next:for i=0 to 79:y=102+i+100*((i mod 16)¥4):get(16,y,240,y,ch)
11200 put(32-i/3,i,32-i/3+224,i,ch):next:k=56:for y=0 to 8:i=28+16*(y<2 or y>6)
11210 j=2-10*(y<2)-7*(y>6):for x=j to j+i:get(x*8,y*8,x*8+7,y*8+7,ch)
11220 sp_def(k,ch,0):bg_put(0,x,y+6,(y¥2+3)*256+k):k=k+1:next:next:wipe()
11230 for i=0 to 13:sp_color((i mod 4)+1,rgb(i*2.4#,i*2.4#,31),i¥4+3):next
11240 a$="GAME OVER":for x=0 to 2:for y=0 to 2:symbol(20+x,-2+y,a$,2,2,2,6,0)
11250 next:next:symbol(21,-1,a$,2,2,2,7,0):k=64:for x=1 to 14:for y=0 to 2
11260 get(x*16,y*16,x*16+15,y*16+15,ch):sp_def(k,ch)
11270 sp_set(k-14,x*16+16,y*16+116,768+k):k=k+1:next:next:wipe()
11280 sp_color(6,53184,3):sp_color(7,32704,3):for x=5 to 22:k=552+(x=5)-(x=22)
11290 bg_put(0,x,34,k):next:for i=3 to 5:sp_move(i,(i+10)*16,240,2):next
11300 for i=4 to 15:sp_color(i,31905,8):next:endfunc
11310 /*[[[[[[[[[ initialize ]]]]]]]]]
11320 func initialize():str ext$(1)={"E  T"," XI"}:data_set():music_set()
11330 j=6:for i=7 to 23:j=j-1-2*(i>12 and i<19):x=(i<19):y=(i>12)
11340 ptn(i)=ptn(j)-&H4000*x-&H8000*y:for k=0 to 2:x1=1+x:y1=1+y
11350 px(i,k)=px(j,k)*x1-(15-px(j,k))*x:py(i,k)=py(j,k)*y1-(15-py(j,k))*y
11360 next:next:for i=0 to 23:for j=1 to 22:msx(i,j)=cos(pi(i/12#))*j/2#
11370 msy(i,j)=-sin(pi(i/12#))*j/2#:next:next
11380 if sp_color(4,,8)<>31905 then {sp_init():for i=0 to 4:a$="":for j=0 to 3
11390 a$=a$+left$(ch$(i*4+j),64+(j=3)):next:for j=0 to 254
11400 k=dec(mid$(a$,j+1,1)):ch(j)=k:cch(255-(j mod 16)*16-j¥16)=k:next
11410 sp_def(i+1,ch):sp_def(9-i,cch):next
11420 for i=0 to 8:for j=0 to 63:ch(j)=dec(mid$(ch$(i+20),j+1,1)):next
11430 sp_def(i+36-2*(i>5)-3*(i-6)*(i>6),ch,0):next
11440 bg_fill(0,0):draw_letter()}
11450 for i=0 to 451:st_dat(i)=dec(mid$(st$(i¥32),(i mod 32)*2+1,2))-32:next
11460 img_scrn(0,0,1):window(0,0,1023,1023):vpage(0)
11470 for i=0 to 31:bomb(i)=dec(mid$(ch$(29+i¥8),(i mod 8)*8+1,8)):next
11480 for i=0 to 3:j=i*3:fill(j,j,31-j,31-j,11+i+6*(i=0)):next:for i=0 to 1
11490 for j=0 to 1:symbol(i,12,ruby$(ext$(j),0),1,1,1,4+i*2,0):next:next
11500 get(0,0,31,31,ext):sp_off():sp_disp(1):bg_set(0,0,0):for i=0 to 31
11510 sp_color(i mod 16,pal(i),i¥16+1):next:wipe():endfunc
11520 /*[[[[[[[[[ etc. ]]]]]]]]]
11530 func wait(i):int j:for j=0 to i*10:next:endfunc
11540 func str ruby$(a$;str,n;char):int i,j,m(2)={&HF0,&HF2}:str b$[256]
11550 for i=1 to len(a$):b$=b$+chr$(m(n))+mid$(a$,i,1):next:return(b$)
11560 func print_score():if sc>tsc then tsc=sc
11570 locate 6,0:print sco$(sc):locate 17,0:print sco$(tsc):endfunc
11580 func str sco$(n):return(ruby$(left$("00000",5-len(str$(n)))+str$(n),0))
11590 func int dec(a$;str):return(val("&H"+a$))
11600 func dark():contrast(0):wait(300):endfunc
11610 func light():contrast(15):endfunc
11620 func pal_set():for i=0 to 15:if i and 4 then if bm<3 then {j=pal(i+16)
11630 palet(i,j):continue} else {if i=4 or i=6 or i=7 then{palet(i,42622)
11640 continue} else j=(i-6*(i=5))-11:j=31-j*4:palet(i,rgb(j,j,j)):continue}
11650 k=st_pal(sd,i+4*(i>3))+16*(st>2):palet(i,-k*(k>0)):next:endfunc
11660 func vrb_set(n):mx=506:my=mx:ene=0:cc=6:cs=0:move()
11670 if n then sp_move(0,120,120,2):sp_on(0):sp_off(1):vpage(1)
11680 endfunc
11690 func tim_set():tti=0:ti=20:for i=5 to 24:bg_put(0,i,63,548):next:endfunc
11700 /*[[[[[[[[[ music set ]]]]]]]]]
11710 func music_set():m_init():for i=1 to 8:m_assign(i,i):m_alloc(i,1000):next
11720 a$="t170@6o4v13[d.c.][coda]l4e.d.f2edc>b.<c.>elr<f.e.g2fefgd1r2r4e.d.f2e"
11730 a$=a$+"dc>b.<c.>e1rl8a2{ab<c}2>b2{b<cd}2c1r1[*]":m_trk(1,"y48,25p1"+a$)
11740 m_trk(2,"r32y49,5p2"+a$):a$="@8l8o2q8v15p3[d.c.][coda]|:4ccb+c:||:aa<a>a"
11750 a$=a$+":|aabbl6bl6<cc>bal6al6|:4ff<f>f:||:gg<g>g:|ggaal6al6bbggl6gl6<|:8"
11760 a$=a$+"cb+:|>|:4a<a>:|aabbb+b+ba|:ff<f>f:||:gg<g>g:|<|:ccb+c:|>g<g>g<gl6"
11770 a$=a$+"gl6>gabg[*]":m_trk(3,a$):a$="q8v15l16[d.c.][coda]@45o2|:15crcc:|c"
11780 a$=a$+"8@68<b8[*]":m_trk(4,"y51,50"+a$):m_trk(5,"@68o1v15l32q8p3ccd")
11790 m_trk(6,"@54p3q8v15o2c."):m_trk(7,"@23p3v15q8l32o4c<c>d<d>e8")
11800 m_trk(8,"@32v15p3l32o4|:5cdefgab:|"):endfunc
11810 /*[[[[[[[[[ datas ]]]]]]]]]
11820 func data_set():st$={
11830 "1F2320251F38203E221E2621261F2D232224242B2429282B28292C3028243026DC",
11840 "212E2432233428382832 2E35243A283C223E2641263F2D432A38303C303B363D23",
11850 "2F2037233223362 82E28302D322A382E322E3632383039363235353838 38403E32",
11860 "3D234025383E3B473B2A3F35381E3B2760202020243037223D22323A223B252830",
11870 "211A26211B2B222E2023222A22242826252628 2D232E2C3022322638263228 34EE",
11880 "213A2641281E34222A242E28302234282A2A352C2D2E2F31312D33312B313534A7",
11890 "28352C3E2C3734392E3A2F3D313B3C3E361F3E2236263A2C362E3939283E34427A",
11900 "363F3E423A383E393B3040353B2B422E3A2340253A273F291F3020356020202083",
11910 "232628342C3D34273F27393E202023271527232 91E2C212E222E27332034263 84D",
11920 "2239263A063B253E23212624281E2B2425262C28242A2C2B2D2B2F2D29312A3230",
11930 "28342C3628362A3B31353639303936 3B2E203023352037232C2337262C262F29D6",
11940 "282D2F2F2B312F332D332F3A372D3B2F31313B3337353B38321E34213126332D13",
11950 "312D352F3B2A3E3838383A3A3C393F3B263B453E283E2B44323E3441393E3C4607",
11960 "3E2C412E391E3C26352743293E213F24352B392C60202020233A32213F202A3610",
11970 "392C3738D4"}:ch$={
11980 "00003332220000000033222222220000032222222222220003222222222222205B",
11990 "0322226665222220322227776652222232226 7F7665422223222677766542222F1",
12000 "2222666665542221222256665544222122222555544222210222224444222210C5",
12010 "0222222222222210002222222222221000002222222221100000000222111000004D",
12020 "0000000B90000000000000000B900000000000000000B9000000000000000AB9800000062",
12030 "000000A3280000000000000A32800000000000CA328C0000000000CAB98C000009B",
12040 "0000DCAB98CD0000000DDCAB98CDD00000DDDCAB98CDDD000DDDDCAB98CDDDD0FC",
12050 "0DDDCCAB98CCDDD00DDDCCAB98CCDDD0000000AB98000000000000B9000000082",
12060 "000000000B9000000000000000B90000000000000009B90000000000000B98000061",
12070 "00000000A32000000000000C32900000000000DA328C000000000DCAB98C0000A4",
12080 "000DDDCAB9CD00000DDDDCCB98CDD0000DDDDCAB98CDD0000DDCCCAB98CDDD001B",
12090 "000CCCAB9CCDDDD000000AB98CCCDD00000000B9800CDD00000000B9000000048",
12100 "00000000000000000000000000000B0000000000000000B9000000000000000B980003B",
12110 "00000000CA3900000000DDCA3280000DDDDDDCAB28C0000DDDDDDCAB98C000070",
12120 "DDDDDCAB98C000000DCCCAB98CD00000000CCAB98CDD00000000AB98CDDD0000AC",
12130 "000AB98CCDDD0000000AB98CCDDDD000000B9800CCDDD00000000000000CC00004A",
12140 "000000000000000000000000000000000000000000B90000000000000AB900032",
12150 "0000000DCA398000DDDDDDCA3280000DDDDDDCAB280000 0DDDDDCAB98C00000AD",
12160 "0CCCCAB98CD0000000CCAB98CD000000000AB98CDD00000000AB98CDDD0000006B",
12170 "0BB98CCDDD0000000000980CCDDD00000000000000CDDD0000000000000DDD00000010",
12180 "0FFFFFF0F222222FF233333FF233333FF233333FF233333FF233333F0FFFFFF0C9",
12190 "0FFFFFF0F111111FF122222FF122222FF122222FF122222FF122222F0FFFFFF0A5",
12200 "007C66000F7D666077F76666667F66DCCD664555667654450766D4400066C5007F",
12210 "000FFFFF000F8888000F8999000F8999000F8999000F8999000FFFFF000000008D",
12220 "FFFFFFFF888888889999999999999999999999999999999FFFFFFF000000050",
12230 "FFFF0000888F0000999F0000999F0000999F0000999F0000FFFF000000000000047",
12240 "E0000000E0000000E0000000E0000000E0000000E0000000E000000000000000062",
12250 "0000000000BBB0000BBBBA00BBBBAA000BBBA0000ABAA00000AA000000000FF",
12260 "EE000000EE000000000000000000000000000000000000000000000000000038",
12270 "000006666660000000776CC666660000F776DC6666660077F77ED66666603E",
12280 "0777F76E666666066677F7666666655666667F76666EDC566666676665EDCC5CC",
12290 "6CCDE666655555556CDE677654555557777766555444555507766665E54444408D",
12300 "07666655DE44444000666655CD54440000066555CC5440000000005555550000002"}
12310 /*check()
12320 pal={0,48104,54446,60788,44248,48476,52704,56932,50796,55026,59254,63482,
12330 40606,44834,1984,65534,0,27852,40536,53220,40420,46762,50990,57332,14636,
12340 29434,36308,38738,22284,34776,45026,65534}:ptn={264,263,262,261,260,259,
12350 258}:px={15,4,4,15,6,3,14,9,2,13,0,10,12,0,12,10,1,14,7,1,14}:py={7,1,14,
12360 4,14,1,3,15,3,2,6,15,1,6,13,0,9,12,0,11,11}:st_pal={0,42944,51870,11570,
12370 21164,25394,29624,33854,8346,0,0,34012,40354,46696,53038,22880,41906,
12380 48248,0,54590,0,0,0}:st_ptn={0,128,268}:mes$={"BLACKNESS SPACE",
12390 "    MOON BASE"," SPACE COLONY"}:m$="@8CONGRATULATIONS!@1YOU MANAGED TO S"
12400 m$=m$+"AVE OUR WORLD.@3PEOPLE THANKED YOU ALL YOUR@4LIFE. YOUR NAME WILL"
12410 m$=m$+" BE@4RECORDED IN HISTORY...@0@0@0@5THANK YOU FOR PLAYING.":endfunc
12420 /*[[[[[[[[[ data check ]]]]]]]]]
12430 func check():a$="DATA ERROR IN ":for i=0 to 14:k=0
12440 for j=0 to(len(st$(i))-2)/2-1:k=k+dec(mid$(st$(i),j*2+1,2)):next
12450 if right$(hex$(k),2)<>right$(st$(i),2) then {
12460 print ruby$(a$+str$(i*10+11830),1):sp=1}
12470 next:for i=0 to 31:k=0:for j=0 to 63
12480 k=k+dec(mid$(ch$(i),j+1,1)):next
12490 if dec(right$(hex$(k),2))<>dec(right$(ch$(i),2)) then {
12500 print ruby$(a$+str$(i*10+11980),1):sp=1}
12510 next:if sp then end else print ruby$("NO ERROR",1):return()
```

★新しくなって，大きくなって，読みやすくなって，もういいことずくめ。電波新聞社えらい！（東京都武蔵村山市・岩本直樹17才）…【影：ふふふ。彼はまだ単にシークレット・ベーマガをかぶせてあるだけのことに気付いてないようだね。キラリ☆】



PB-100シリーズ用
二つのゲームモードがある数字ゲーム
カケルタス

小沼　修司

START

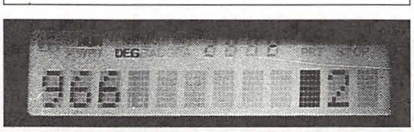
このゲームは二つのモードがあります。ゲームをスタートさせると，“GAME（1 or 2）？”と表示されるので，GAME1をプレイするなら[1][ＥＸＥ]，GAME 2 をプレイするなら[2][ＥＸＥ]と入力してください。

HOW TO PLAY

①GAME 1

《第１表》変数表

A＄ ｝…隣り合う二つの数（文字）
B＄
C…計算後の数
F…得点
L…モード（1 or 2）
P…ケタ数
Q…ゲーム進行上使用
S…総合得点
T…指定数またはラウンド数
V…＊，＋の判断
X…点滅の座標
Y…ループ用



《写真１》とりあえず３ケタになりました。この数を右側の数(この場合は２)にしてみよう



《写真２》うねうねしてみたらこんなになりました。ここまでが苦しかった



《写真３》クリア画面。つぎもこの調子でがんばろーっと

左側に４ケタの数，右端に１ケタの指定数が表示されます。４ケタの数のうちのどれでもいいから隣り合う数１ケタずつ（数字が点滅します。点滅は[4]，[6]キーで左右に動かせます）をかけたり（[＊]キー），たしたり（[＋]キー）してください。

たとえば，“4628”の中央二つの数“62”が点滅しているときに，[＊]キーを押すと６×２＝12で“4128”となり，[＋]キーを押すと６＋２＝８で“488”となるわけです。

“4628”が“488”となるように，計算後の数が１ケタのときは当然ケタ数が減ります。そして最終的に１ケタの数になったとき右端の指定数と一致していると得点（“O.K！”の表示の後得点と総合得点が表示されます）です。STOPがかかるので，[ＥＸＥ]を押してゲームを続行してください。

一致しないときは“OVER”，総合得点の表示とともにゲーム・オーバーです。

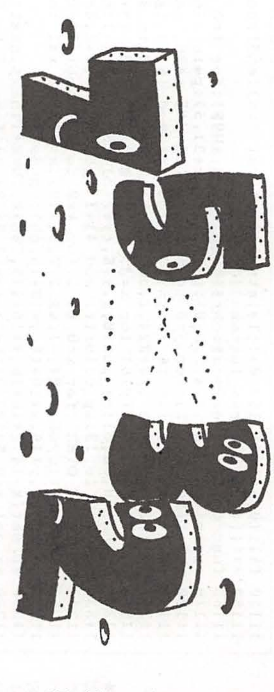
ちなみに早く一致させるほど得点が高いです。

②GAME 2

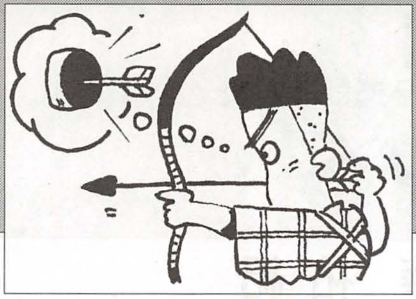
左側に４ケタの数，右端にラウンド数が表示されます。GAME1と同じやりかたで，４ケタの数を１ケタの数にしてください。ただし，その１ケタの数が得点です。そして10ラウンドでゲーム・オーバーです。最高総合得点はもちろん，９点×10ラウンド＝90点です。

カケルタスのプログラム・リスト

```
 P0
   5 VAC : INPUT "GA
     ME(1or2)",L: IF
      L≧1; IF L≦2 TH
     EN 10
   7 GOTO 5
  10 $="A":P=4:X=0:Q
     =0:F=100
  15 IF L=1;T= INT(
     RAN#*10
  17 IF L=2;T=T+1: I
     F T=11 THEN 180
  20 FOR Y=1 TO P
  30 I= INT( RAN#*4)
     +6:$=$+ STR$(I)
  40 NEXT Y:$=$+"A"
  50 PRINT CSR0; MID
     (2,P); CSR9;"▮"
     ; CSR10; STR$(T
     );
  55 IF P=1; GOSUB 1
     70
  60 IF KEY="4"; IF
     X>0;X=X-1
  70 IF KEY="6"; IF
     X<P-2;X=X+1
  80 IF KEY="+";V=0:
      GOSUB 110
  85 IF KEY="*";V=1:
      GOSUB 110
  90 PRINT CSRX;"  "
     ;
  95 IF Q=1 THEN 10
 100 F=F-1: IF F≦10;
     F=10
 105 GOTO 50
 110 A$= MID(X+2,1):
     B$= MID(X+3,1)
 113 IF V=0; IF B$≠"
     A";C= VAL(A$)+
     VAL(B$)
 115 IF V=1; IF B$≠"
     A";C= VAL(A$)*
     VAL(B$)
 120 IF C≦9;P=P-1
 130 $= MID(1,X+1)+
     STR$(C)+ MID(X+
     4)
 160 PRINT :X=0: RET
     URN
 170 IF L=2;S=S+C:Q=
     1: RETURN
 175 IF MID(2,1)= ST
     R$(T);S=S+F:Q=1
     : PRINT CSR5;"O
     .K!";F;S: RETUR
     N
 180 PRINT CSR7;"OVE
     R!";S
```



★ＰＣ－8001のソフトはどこにいけば売ってますか？教えてください。(新潟県南魚沼郡・山田雄一12才)…【影：角の八百屋で売ってたよーな…。つぐ美：影さん八百屋でソフト売ってるわけないでしょう！アイスクリーム屋に行かなきゃ!!】



PC-E500用

ポケコンで武道に挑戦

弓道(きゅうどう)

Calling

遊びかた

まず，左端で線が動いているので，何かキーを押して位置を決定してください。そのつぎに，線が伸び縮みするので，また何かキーを押して強さを決定してください。その後は見ていればわかります(無責任な…)。10回矢を放(はな)って得点を競います。

また，位置を決めるときに，キーを押し続けると，強さが最弱になってしまいますが，放(はな)つのを失敗したということにして，あきらめてください(…)。

また，このゲームをするときは，コントラストを少し濃くしておいてください。

《第1表》変数表

変数	内容
P( )	プレイヤーのポイント
H( )	的の配点
I，J，Kなど	ループ用
Y	矢の縦座標
X	強さ



《写真1》 4人までPLAY可能。これはなかなかいけますよ



《写真2》 イチとツヨサを決めて，当たった場所によって得点が変わっていく



《写真3》 2PLAYER側が2倍も差をつけた。2人以上がおススメです

後日談

E500は速いですねー。ポケコンにしては異常なほど速い。PC-88SRとだいたい処理速度が同じだし…。計算が複雑になるほど，速くなるみたいです(ただFOR～NEXTを千回くりかえすのは結構遅い)。

ただし，マシン語を使うときにはかなりメモリを食うのが欠点だと思います。

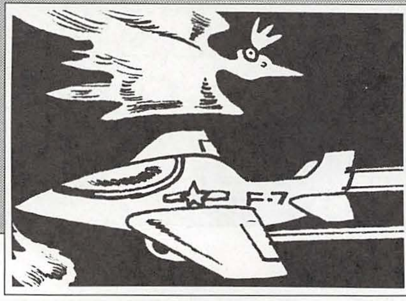
プレバイトの命令があるからね。

今度は,『総選挙』でも作ろうと思っています。

弓道のプログラム・リスト

```
10:CLEAR :USING "####":D
   IM P(4),H(31)
20:FOR I=13TO 21:READ H(
   I):NEXT
30:DATA 10,20,30,50,100,
   50,30,20,10
40:CLS :LOCATE 5,0:PRINT
    "< < <  ｷｭ ｳ ﾄﾞｳ  >
   > >":LOCATE 10,2:INPU
   T "ﾅﾝﾆﾝﾃﾞｼﾏｽｶ(1-4)?";
   A
45:FOR I=1TO 4:P(I)=0:NE
   XT
50:FOR J=1TO 10:FOR I=1T
   O A
60:CLS :POKE &BFCA1,&FF:
   PRINT J;"ｶｲﾒ  ";I;"Pl
   ayer"
70:LINE (0,31)-(175,31):
   LINE (173,13)-(175,21
   ),BF
80:FOR K=1TO A:LOCATE 35
   ,K-1:PRINT P(K)
90:NEXT :POKE &BFCA1,0:F
   OR K=1TO A:LOCATE 30,
   K-1:PRINT K:NEXT K
100:LOCATE 20,0:PRINT "ｲ
   ﾁ ":Y=11
110:LINE (0,Y)-(9,Y),R:Y
   =Y+1+(Y=18)*7
120:LINE (0,Y)-(9,Y):FOR
    K=1TO 10:NEXT :IF I
   NKEY$ =""THEN 110
130:BEEP 1,222,10:LOCATE
    20,0:PRINT "ﾂ ﾖ ｻ":
   X=9
140:LINE (0,Y)-(X,Y),R:X
   =X+1+(X=16)*7
150:LINE (0,Y)-(X,Y):FOR
    K=1TO 8:NEXT :IF IN
   KEY$ =""THEN 140
160:BEEP 1,8,30:VY=0:FOR
    L=16TO 159STEP 5:LI
   NE (L,Y)-(L+13,Y):BE
   EP 1,32,(17-X):LINE
   (L,Y)-(L+13,Y),R:Y=Y
   +VY:VY=VY+(17-X)*0.0
   03
170:FOR K=1TO (17-X)*5:N
   EXT :NEXT
180:BEEP 1,141,10:BEEP 1
   ,123,10:LINE (L,Y)-(
   L+13,Y):B=H(INT Y):W
   AIT 90:LOCATE 15,2:P
   RINT B;"ﾃﾝ":P(I)=P(I
   )+B
190:WAIT 0 :NEXT :NEXT
200:CLS :PRINT "<ｹｯｶ ﾎｳｺ
   ｸ>"
210:FOR I=1TO A:LOCATE 1
   0,I-1:PRINT I;"Playe
   r:";P(I):BEEP 1,50*I
   ,40:NEXT
220:LOCATE 28,3:PRINT "H
   it any key"
230:IF INKEY$ =""THEN 23
   0ELSE 40
```


★学生時代が終わってしまったあぁ…。しかし社会人になってもまだ読者でいるつもりだったりして。(神奈川県横浜市・RBO23才) …【影：つぎはぜひ，定年になってもまだ読者でいるつもりだったりして。というハガキを待ってますんで，よろぴく。】



PC-E500用
プロミネンスと不死鳥から逃げまくれ！
マネナンダ

佐藤 祐紀

STORY

『千光年の彼方(かなた)より，炎の海に生まれ住む巨大な竜が目覚めしとき，狂気のフォースが迫りきて，天地は闇に飲み込まれ，やがて光は打ち砕(くだ)かれる』マネナンダ軍の侵攻が，ここロティスにはじまった。連絡を受けたクロディウスの勇者は，強大な支配力をもつマネナンダの母星へと向かった。武器も持たずに…。

遊びかた

結構よく載っているサラマンダもどきです。RUNすると，BEEP音を消すか聞いてくるので，消すならYを入力してください。ちょっと待つと，噴きだすプロミネンスと，はばたく不死鳥がでてくるので，自機を操作してよけまくってください。

操作は変わっていて，4キーで左上に，6キーで右上へと斜めに動き，何も押さないと下に落ちます。そしてTIMEのメーターがいっぱいになると，マネナンダが出現します。1面のは短いですが，面が進むと段々長くなっていきます。これも，一定時間たつと爆発してくれます。

5面クリアでエンドです。自機が敵に当たるか，画面からでると（手抜きしたので）ゲーム・オーバーです。リターン・キーでコンティニューできます。



《写真1》TIMEがなくなるまで，逃げるゲームなんだけど，簡単には逃がしてくれないぞ！



《写真2》コンティニューもできる。でも意味がないような感じもするけど？

プログラムについて

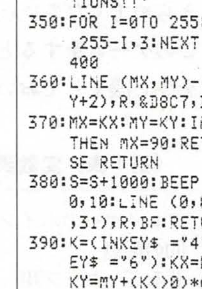
自機が重い？　ので，キーはしっかりと押してください。これは，自機の表示にLINE文なんか使っているからだと思う。また，自機の当たり判定は中心の1ドットしかしていないので，ときどきすりぬけたりしますが，ラッキーだと思いましょう。プログラムは二つのゲームをつなげたという感じなので，長くなってしまいました。

最後に

マネナンダの移動には，乱数を使っていないので，1面から5面まで同じよけかたでクリアできてしまうんだな。なお，裏技が一つあります。たいしたことじゃないけど。それではまた。

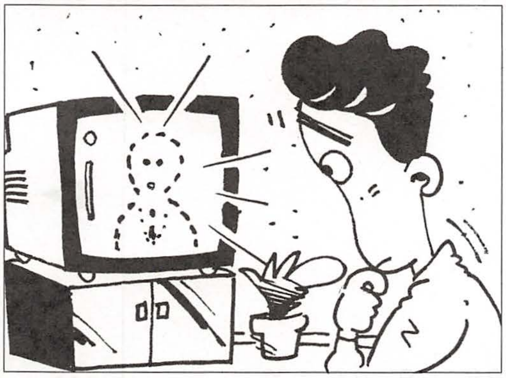
マネナンダのプログラム・リスト

```
10:CLEAR :DIM A(17),B(17
   ),C(16),D(16),X(20),Y
   (20),A$(1),B$(1):RAND
   OMIZE
20:INPUT "BEEP OFF(Y/N)?
    ";A$:P=-(A$<>"Y"):L=
   LEN A$:L=(1-L)*(L>0AN
   D L<6)
30:RADIAN :FOR I=0TO 8:A
   (I*2)=30*COS (PI /8*I
   ):A(I*2+1)=A(I*2)
40:B(I*2)=20*SIN (PI /8*
   I):B(I*2+1)=-B(I*2)+3
   4:NEXT
50:FOR I=0TO 16:C(I)=COS
    (PI /8*I)*12:D(I)=SI
   N (PI /8*I)*6:NEXT
60:FOR I=0TO 6:A$(0)=A$(
   0)+"BD7E":A$(1)=A$(1)
   +"0000":NEXT
70:B$(0)="207050F1FFEFEE
   FC74501410":B$(1)="04
   0E0A3E77F7DFAF0E2A020
   2"
80:FOR I=0TO 1:FOR J=0TO
    19:B$(I)=B$(I)+"0":N
   EXT :NEXT
90:CLS :LOCATE 22,0:PRIN
   T "-- MANENANDER --":
   LOCATE 25,1:PRINT "マ
   ネ ナ ン ダ"
100:LOCATE 21,3:PRINT "T
    IME":LINE (154,26)-(
    235,28),B:LINE (115,
    0)-(115,31)
110:L=L+1:LOCATE 21,2:PR
    INT "ROUND";L
120:IF V=1THEN LINE (155
    ,27)-(234,27):GOTO 2
    20
130:A=1:B=0:T=0:V=L*2:X=
    93:Y=RND 25+6:KX=14:
    KY=9:MX=KX:MY=KY
140:C=RND 50+15:A=-(RND
    2=1):FOR I=0TO 1:FOR
     J=0TO 8:GOSUB 360
150:GCURSOR (C+A(J*2+A),
    B(J*2+A)+2):GPRINT A
    $(I):GCURSOR (X,Y):G
    PRINT B$(B)
160:IF POINT (MX+2,MY+1)
    THEN 400
170:LINE (MX,MY)-(MX+4,M
    Y+2),&D8C7,BF
180:B=B+V/9:B=-B*(B<2):X
    =X-V:IF X<-11-V THEN
     X=93:Y=RND 25+6
190:GOSUB 390:T=T+1:PSET
     (T+154,27),X:IF T<8
    0THEN NEXT :NEXT :GO
    TO 140
200:FOR I=0TO 9:GCURSOR
    (X+V+RND 9-5,Y+RND 9
    -5):GPRINT "54387C38
    54"
210:BEEP P,222,10:NEXT :
    GOSUB 380
220:A=L*4:B=0:C=0:T=0:V=
    1:X=90:Y=0:AX=0:AY=0
    :KX=14:KY=9:MX=KX:MY
    =KY
230:FOR I=0TO 15:X(I)=0:
    Y(I)=0:NEXT
240:GCURSOR (X(B),Y(B)):
    GPRINT "000000000000
    00000000":GOSUB 360
250:GCURSOR (X+C(C),Y+D(
    C)):GPRINT "7EFFFFFF
    FFFFFFFDF97E"
260:IF POINT (MX+2,MY+1)
    THEN 400
270:LINE (MX,MY)-(MX+4,M
    Y+2),&D8C7,BF
280:AX=AX+SGN (MX-X)+SGN
     AX*(ABS AX>3):AY=AY
    +SGN (MY-Y)+SGN AY*(
    ABS AY>3)
290:X(A)=X+C(C):Y(A)=Y+D
    (C):X=X+AX:Y=Y+AY:C=
    C+1+(C=16)*17
300:A=A+1+(A=L*4)*(L*4+1
    ):B=B+1+(B=L*4)*(L*4
    +1)
310:GOSUB 390:T=T+1:PSET
     (T+154,27),X:IF T<8
    0THEN 240
320:FOR I=1TO L*4:A=A-1-
    (A=0)*(L*4+1):GCURSO
    R (X(A),Y(A)):BEEP P
    ,200,10
330:GPRINT "55AA7EBD7EBD
    7EAA55":NEXT :GOSUB
    380:V=0:IF L<5THEN 1
    10
340:S=99999:T=0:LOCATE 1
    ,0:PRINT "CONGRATURA
    TIONS!!"
350:FOR I=0TO 255:BEEP P
    ,255-I,3:NEXT :GOTO
    400
360:LINE (MX,MY)-(MX+4,M
    Y+2),R,&D8C7,BF
370:MX=KX:MY=KY:IF MX>90
    THEN MX=90:RETURN EL
    SE RETURN
380:S=S+1000:BEEP P*2,25
    0,10:LINE (0,0)-(114
    ,31),R,BF:RETURN
390:K=(INKEY$ ="4")-(INK
    EY$ ="6"):KX=MX+K*5:
    KY=MY+(K<>0)*6+3:RET
    URN
400:LOCATE 5,1:PRINT "GA
    ME OVER":LOCATE 4,2:
    PRINT "SCORE";S+T*10
410:LOCATE 3,3:PRINT "CO
    NTINUE=RET":BEEP P,2
    55,50:FOR I=0TO 1:FO
    R J=0TO 19
420:LINE (MX-J,MY-J)-(MX
    +J,MY+J),X,&5555,B:B
    EEP P-P*I,J*4,3:NEXT
     :NEXT :S=0
430:IF INKEY$ =""THEN 43
    0 ELSE A=(INKEY$ =CH
    R$ 13):L=(1-L)*A:V=-
    V*A:GOTO 90
```



★このごろの影さんは，すこし高飛車です。(東京都西多摩郡・You・ichi15才)…【影：ほらお茶くめやー，靴みがけやー，こら，コーヒーがぬるいぞ！80度に保たんかい!!一同：ジロリ!!影：すいません，調子にのりすぎました…トホホ。】

MSX2/MSX2+用



作成したグラフィックが点滅をはじめる

ぱれっとアニメーション

丸山　峰明

★内容紹介！★

一風変わったグラフィック・エディタです。

ドットが荒いーっっ。何だこりゃあ？と思いつつもエディットしてください。終了後に[F10]キーを押すと……。

★それでは！★

使いかたを説明します。このエディタでは固定色6色と，点滅色9色が使えます。カーソル・キーでカーソル（矢印）を希望の位置まで移動させ，[1]～[9]キーで点滅色，[F1]～[F5]キーでグレー系の固定色を置きます。[0]キーは黒です。

[F6]はディスク・セーブ，[F7]はディスク・ロード，[F8]でカーソル（矢印）のON↔OFF，[F9]でグリッド（方眼）のON↔OFF，[F10]で点滅のON↔OFFを行ないます。

★よーわからん！★

まーそう言わずに，つぎのとおりにやってみてください。

RUNしたら[1]～[9]キーを順に押して，色を横一列に並べてください（赤～緑～青と並ぶはず）。そしておもむろに[F10]キーを押してみよう。流れるように点滅をはじめたではないか。うまく使えばちょっとしたデモにも使えるのでは？

★その他モロモロ！★

一部マシン語使用につきプログラム・チェックは入念に。絵を描いたあとに“ピーッエラー！”では泣くに泣けないので動作チェックも忘れずに（ディスク・アクセス中のエラーはプログラム内部で処理します。その際，エラー・ナンバーを表示するので参考にしてください）。

まちがって[F6]，[F7]キーを押してしまったときは，“ファイル・メイ？”の表示のときリターン・キーを押してください。エラー処理のあと，復帰します。

なお，入力する際に奇数行の注釈文は省略できます。あと，画面消去のコマンドがないので，描きなおす場合はRUNしなおしてください。

CHECKER FLAG

Dr.D：どうした？パソコンが壊れたのかのう。

編：いえいえ，これは，自分で描いたグラフィックを点滅させているんですよ。

Dr.D：ほほう。

編：色の変化がきれいでしょう。

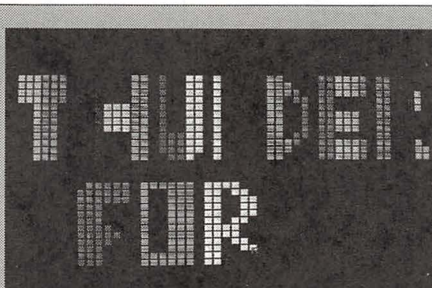
Dr.D：なかなかうまい発想じゃな。色の変化だけでもけっこう見栄えのするものが作れる。

編：デモなんかにも使えるんじゃないですか？

Dr.D：うむ。人の目を引くデモも手軽に作れるじゃろう。
　910行からのデータがカラー・パレットのデータじゃから，ここを書きかえればもっと表現力が広がるぞい。使いかたによっては動きも表現できそうじゃな。

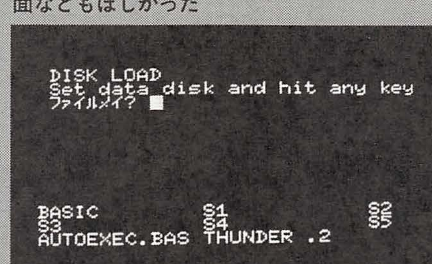
編：なるほどね。

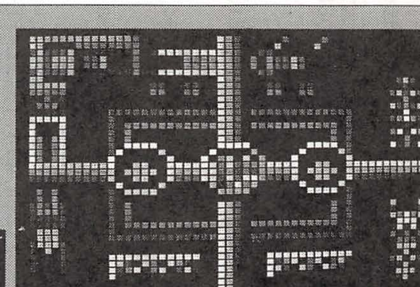
Dr.D：実用プログラムだって，やっぱりアイデアしだいで，おもしろいものができるいい例じゃな。



▲《写真1》いま作成中でーす。苦労して作るほど，これは，すばらしくなるぞ！

▼《写真2》DATAをLOAD，SAVEもできます。MENU画面などもほしかった





▲《写真3》白黒写真じゃわからないと思いますが，これぞ究極の環境ソフト？

★今日はいろいろなことがあった。（群馬県渋川市・周東正男16才）……【ファイター編：ぐわわわわ！やられたあ。つぐ美：影さん早く治療の呪文を！編さんが死んじゃうー!!ビショップ影：よっしゃ，「いたいのいたいの飛んでけ～」。一同：……。】

ぱれっとアニメーションのプログラム・リスト

```
95 '●●●●●● ｼｮｷｾｯﾃｲ
100 CLEAR 100,&H9FFF:FL=4:X=5:Y=8:SC=15:GC=2
110 FOR AD=&HA000 TO &HA06D
120 READ A$:POKE AD,VAL("&H"+A$):NEXT
130 DEFUSR0=&HA000:DEFUSR1=&HA003:DEFUSR2=&H69
140 FOR KN=1 TO 10
150 KEY KN,CHR$(KN+57):NEXT
155 '●●●●● ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ
160 COLOR15,0,0:SCREEN5,0,0:SETPAGE1,1:LINE(0,0)-(255,211),0,BF
170 POKE &HFCAF,5:P=USR2(0)
180 FOR I=1 TO 8
190 READ S$:SP$=SP$+CHR$(VAL("&H"+S$))
200 NEXT:SPRITE$(1)=SP$
210 FOR KX=3 TO 253 STEP 5
220 FL=FL+1:IF (FL MOD 5)=0 THEN L=3 ELSE L=0
230 LINE(KX,6-L)-(KX,206+L),15:NEXT
240 FOR KY=6 TO 206 STEP 5
250 IF (FL MOD 5)=0 THEN L=3 ELSE L=0
260 LINE(3-L,KY)-(253+L,KY),15:FL=FL+1:NEXT
265 '●●●●● ﾜﾘｺﾐ ｾｯﾃｲ
270 ON ERROR GOTO 700:ON INTERVAL=8 GOSUB 670
275 '●●●●● ｶﾗｰ ｾｯﾃｲ
280 RESTORE 910
290 FOR CL=1 TO 15
300 READ C1,C2,C3:COLOR=(CL,C1,C2,C3):NEXT
305 '●●●●● MAIN
310 INTERVAL ON
320 MV=STICK(0):IF MV<>0 THEN GOSUB 390
330 PUT SPRITE1,(X,Y),SC,1
340 C$=INKEY$:IF C$="" THEN 380
350 CM=ASC(C$)
360 IF CM>47 AND CM<63 THEN GOSUB 430
370 IF CM>62 AND CM<68 THEN 460
380 GOTO 320
385 '●●●●● ｶｰｿﾙ ｲﾄﾞｳ
390 AX=(MV=3)*(X<249)-(MV=7)*(X>5)
400 AY=(MV=5)*(Y<202)-(MV=1)*(Y>8)
410 X=X+AX*5:Y=Y+AY*5
420 RETURN
425 '●●●●● PAINT
430 IF Y>206 THEN RETURN
440 PAINT(X,Y),CM-48,15:RETURN
445 '●●●●● COMMAND
450 INTERVAL OFF
460 ON CM-62 GOTO 470,500,610,630,650
465 '●●●●● SAVE
470 M$="DISK SAVE":GOSUB 530
480 BSAVE N$,&H0,&H69FF,S
490 GOTO 280
495 '●●●●● LOAD
500 M$="DISK LOAD":GOSUB 530
510 BLOAD N$,S
520 GOTO 280
525 '●●●●● ﾒｯｾｰｼﾞ
530 SCREEN 0
540 LOCATE1,1:PRINT M$
550 LOCATE1,2:PRINT"Set data disk and hit any key"
560 IF INKEY$<>"" THEN 560
570 IF INKEY$= "" THEN 570
580 IF CM=64 THEN LOCATE1,10:FILES
590 N$="":LOCATE1,3:INPUT"ﾌｧｲﾙﾒｲ";N$
600 SCREEN 5,0:SETPAGE1,1:RETURN
605 '●●●●● ｶｰｿﾙ SW
610 IF Y=217 THEN Y=8 ELSE Y=217
620 GOTO 310
625 '●●●●● ｸﾞﾘｯﾄﾞ SW
630 GC=GC XOR 2:COLOR=(15,0,GC,0)
640 GOTO 310
645 '●●●●● ﾓｰﾄﾞ ｷﾘｶｴ
650 IF MD=0 THEN MD=1:P=USR0(0):GOTO 310
660 MD=0:GOTO 280
665 '●●●●● ﾃﾝﾒﾂ
670 SC=SC XOR 3
680 IF MD=0 THEN RETURN
690 P=USR1(0):RETURN
695 '●●●●● DISK ERROR!
700 E=ERR
710 IF E<50 OR E>71 THEN ON ERROR GOTO 0:END
720 SCREEN 0:LOCATE1,1:BEEP:PRINT"ERROR=";E
730 IF INKEY$<>"" THEN 730
740 IF INKEY$= "" THEN 740
750 SCREEN5,0:SETPAGE1,1:RESUME 280
755 '●●●●● ﾏｼﾝｺﾞ DATA
760 DATA CD,38,A0,F3,3A,07,00,4F
770 DATA 0C,C5,3A,58,A0,CD,45,A0
780 DATA 46,23,CD,4C,A0,C1,AF,E5
790 DATA CD,45,A0,E1,FE,00,CA,28
800 DATA A0,47,3A,58,A0,CD,4C,A0
810 DATA 3A,5B,A0,3D,C2,33,A0,FB
820 DATA C3,38,A0,32,5B,A0,FB,C9
830 DATA 21,58,A0,46,23,7E,90,3C
840 DATA 23,77,23,77,C9,21,5A,A0
850 DATA 86,23,96,C9,CB,20,ED,79
860 DATA 3E,90,ED,79,0C,ED,B3,C9
870 DATA 01,09,00,00,20,00,40,00
880 DATA 70,00,40,00,20,00,00,00
890 DATA 00,00,00,00,00,00
895 '●●●●● ｽﾌﾟﾗｲﾄ DATA
900 DATA F0,C0,A0,90,08,00,00,00
905 '●●●●● EDIT COLOR
910 DATA 7,3,3,5,2,2,4,0,0,3,7,3
920 DATA 2,5,2,0,4,0,3,3,7,2,2,5
930 DATA 0,0,4
935 '●●●●● ｺﾃｲｼｮｸ DATA
940 DATA 2,2,2,3,3,3,4,4,4,5,5,5
950 DATA 6,6,6,0,2,0
955 '
965 'ﾔｯﾀ! ﾉｯﾀｿﾞ! ﾊｼﾞﾒﾃﾀﾞ。
975 'ｳﾚｼｲ♥ ｳﾚｼｲ♥
```

★影さんとコンピュータ・ウイルスが親友というのは本当ですか？（愛知県名古屋市・小林典聖18才）……【Dr.D：ウイルスというのは自分でタンパク質の合成が行なえないため，他の細胞の中で自分のRNA，もしくはDNAを複成するわけだ。影：それで？】

PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)用



これは曲を作るときにやくだつゾ!

MUSIC早送りプログラム

西村 健太郎

解説

ミュージック・プログラムを作っている最中に，曲の後ろのほうまで飛ばして聴きたいと思うことがあると思います。X1の「NEW FM音源DRIVER」にはそういった機能があるのに対し，愛機にはなくて不便です。

そこでそういった機能を付加するべく，これをプログラムしました。ぜひ使ってみてください。

使いかた

まず，**リスト1**を入力したあとRUNしてください。これでシステムが組み込まれ，リセットするまで早送りが可能になります。

そのあとプログラムごとにイニシャライズする必要があります。それはある値を85ABHに書き込むことで行なわれますが，その値はミュージック・プログラムごとに異なります。

テンポを設定するときにPOKE&HE21A,nで設定したり，MMLで“y38,n”でテンポを設定している（つまり38番レジスタに値を書き込んでいる）プログラムでは，nの値を，そうでないプログラムでは207をPOKE文で85AB番地に書き込んでください。これでイニシャライズは完了です。

操作方法

[ESC]キーを押している間，早送りを行ないます。また，このときのスピードは[ESC]+[ROLLUP]，[ESC]+[ROLLDOWN]によって調整できます。[ESC]を押している間だけテンポを遅くして，細かいところの音程を確かめるというようなこともできます。

サンプル・プログラム（**リスト2**：ホッピングマッピー©ナムコ）を作ってみたので，キー操作を実際に試してみてください。

このプログラムはE21A番地に190を書き込んでテンポを設定しているので，ダイレクトにPOKE&H85AB,190⏎と打ち込んでからRUNしてください。

おわりに

最後に大事なことを一つ。このプログラムを組み込んでいる間，すなわち**リスト1**を実行したあとでは，たまに，一瞬テンポがずれる場合があります。それはBASICの都合上やむを得ないので，このプログラムを使うのは，あくまでMUSICの制作中のみにしてください。

それではこのプログラムを活用して，すばらしいMUSICプログラムをどんどん作ってください。

《リスト1》MUSIC早送りプログラムのプログラム・リスト

```
5 ' MUSIC ﾊﾔｵｸﾘ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ                              By K.Nishimura
10 G=1000:FOR AD=&H8500 TO &H85A0 STEP 16:SUM=0
20       FOR I=0 TO 15
30              READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKE AD+I,A:SUM=SUM+A
40       NEXT :READ S$:IF S$<>RIGHT$(HEX$(SUM),2) THEN PRINT "ERROR in"G:STOP
50 G=G+10:NEXT
60 DEF USR=&H8500:A=USR(0)
70 '
1000 DATA F3,2A,02,F3,22,32,85,21,24,85,22,02,F3,3E,D8,32,14
1010 DATA AB,85,3E,E6,32,AA,85,3E,C3,32,00,85,21,0D,85,22,42
1020 DATA 01,85,FB,C9,F3,F5,C5,E5,CD,58,85,CD,7A,85,E1,C1,F4
1030 DATA F1,C3,00,00,03,00,DB,0B,E6,03,21,34,85,47,32,34,0D
1040 DATA 85,FE,03,28,0C,AE,20,09,23,34,7E,D6,03,20,06,77,DC
1050 DATA C9,AF,32,35,85,06,FF,C9,DB,09,CB,7F,C0,CD,36,85,A8
1060 DATA 3A,AA,85,CB,40,20,01,3C,CB,48,20,01,3D,FE,F1,20,51
1070 DATA 01,3D,B7,20,01,3C,32,AA,85,C9,DB,09,CB,7F,21,AB,76
1080 DATA 85,06,26,28,0E,4E,3A,AC,85,B7,28,01,C9,3A,AB,85,B3
1090 DATA 4F,18,06,2B,4E,AF,32,AC,85,DB,44,07,38,FB,78,D3,9C
1100 DATA 44,3A,00,00,00,00,79,D3,45,C9,00,00,FF,FF,00,00,D6
```

★人が買おうとしているベーマガを立ち読みされると腹立つから，ヒモでしばるなどの対策を練ってほしい。(北海道苫小牧市・越智一人10才)……【編：「ベーマガ？おもしろそうだなぁ。どんな本だろう」という人にとって立ち読みも必要な部分があるでしょ。】

《リスト2》サンプル曲「ホッピングマッピー」のミュージック・プログラム・リスト

```
10 ' *   H O P P I N G   M A P P Y   *
20 ' *          SCORE RANKING        *
30 ' *              By K.Nishimura   *
40 '
50 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD
60 DIM A%(4,9),B%(4,9):CMD VOICE COPY 48,A%:CMD VOICE COPY 35,B%
70 A%(1,5)=27:A%(2,5)=35:A%(3,5)=43
80 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 2:A%(I,J)=3:A%(I,3)=14:A%(I,9)=1:A%(I,0)=15:NEXT J,I
90 A%(0,3)=1:A%(0,4)=13500:A%(0,5)=70:A%(0,7)=1
100 B%(2,0)=14:B%(4,0)=14
110 CMD VOICE A%,B%,B%
120 '
130 POKE &HE21A,190:CMD STOPM
140 '
150 A1B$="q5t176l16gff-fagg-gbaa-a>c<bb-b":A1$="o5v13"+A1B$:F1$="o4v11"+A1B$
160 B1$="t176l16of&f&f&fg&g&g&ga&a&a&ab&b&b&b
170 C1$="t176l16ov9d&d&d&de&e&e&ef&f&f&fg&g&g&g
180 D1$="t176l16o3v13b&b&b&b>c&c&c&cd&d&d&df&f&f&f
190 E1$="t176l8s0m8000o2a>a<b>bc>c<d>d":A2$=">fed#edc<bagr>grg&g&g&g
200 B2$=">c&crrrrrrrrr<b&b&b&b>":C2$="a&arrrrrrrrrg&g&g&g
210 D2$="f&frrrrrrrrrd#&d#&d#&d#":E2$="<frrrr<v13b&bs>
220 A3$="q5e&egqeeq5g&g&gd#g&gg&gd#g&g":A0$="e&ege&eg&g&gd#g&gg&gd#g&g
230 B3$="grrgrrgrggrg&grgr":C3$="errerrerd#d#rd#&d#rd#r
240 D3$="crrcrrcr<bbrb&brbr>":E3$="cgcg<b>g<b>g
250 A4$="e&egqeeq5g&g&ge&eg#e&eg#ed":B4$="grrgrrgrg#rrg#rrg#r
260 C4$="errerrererrerrer":D4$="crrcrrcr<brrbrrbr>
270 A5$="c&c&c&c&ccegag&gg&geg&g":B5$="arrarraraara&arar
280 C5$="errerrereere&erer":D5$="crrcrrcrc#c#rc#&c#rc#r
290 E5$="<a>e<a>e<a>e<a>e":A6$="f&faf&fa&a&af#&f#a>c&cc<ba
300 B6$="arrarrararrarrar":C6$="frrfrrfrf#rrf#rrf#r
310 D6$="drrdrrdrdrrdrrdr":E6$="fcfcf#df#d
320 A7$="g&g&g&g&g&g&g&g&grrrrr":B7$="brrbrrbrrv9bbbbrrrv
330 C7$="grrgrrgrrv9ggggrrr":D7$="drrdrrdrrv13d#d#d#d#rrr
340 E7$="g<ggggg#ab>":A8$="e&ege&eg&g&gd#g&gg&ggab
350 B8$="grrgrrgrgrrgrrgr":C8$="errerrerd#rrd#rrd#r
360 D8$="crrcrrcr<brrbrrbr>":A9$=">c&c&c&c&c&c&c&c&c&crrrrrr<<
370 B9$="grrgrrgry89,31y92,95v11edc<gfgfey89,14y92,78>
380 C9$="errerrer>y90,31y93,95v11c<baecedcy90,14y93,78
390 D9$="crrcrrcr>gfec<a>c<ag":E9$="cgcgcrrr
400 AA$="b&b>e<b&b>e<bga>c&ce&eec<a":BA$="v11g#rrg#rrg#raara&arar
410 CA$="v11errerrereere&erer":DA$="<brrbrrbr>ccrc&crcr
420 EA$="<b&b16>e16<b>e<a>e16<a>e&e16
430 AB$="b&b>e<b&b>e<bga>c&ce&eedc#
440 AC$="d&dad&da>c<ab&b>d<b&b>cdc<ba&ag&g&grr
450 BC$="arrarrarbrrbrrbrbbrb&brrry89,14y92,78v
460 CC$="f#rrf#rrf#rgrrgrrgrggrg&grrry90,14y93,78v9
470 DC$="drrdrrdrdrrdrrdrddrd&drrrv13
480 EC$="d&d16a16dag&g16<g&g16gg16>g<grr16>
490 AD$="e&ege&eg&g&ge&eg#e&eg#ed
500 AE$="f&faf&fa&a&ag&gag&ggab>c&crrrrrrrrrqc.rr<q5
510 BE$="arrarrarbrrbrrbr>crrrrrrrrrrc.rr<
520 CE$="frrfrrfrgrrgrrgrgrrrrrrrrrrg.rr
530 DE$="drrdrrdrdrrdrrdrerrrrrrrrrre.rr
540 EE$="fcfcg<gab>cl16<ga&agd#ec&crr>c&crr
550 AF$="rrrrrrrrrrrrrr rrrrrrrrrrrrrrr
560 EF$="v15o2q3l16grgggrgggrggggggrggggggrqsl8g#ab>
570 AG$=">qc&c&c&c&c&c&c&c&c&c
580 BG$="grrgrrgrg":CG$="errerrere":DG$="crrcrrcrc":EG$="cgcgc"
590 '
600 '
610 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$:CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,A2$
620 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,A3$:CMD PLAY A0$,B3$,C3$,D3$,E3$,A0$
630 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E3$,A4$:CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,A5$
640 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,A6$:CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,A7$
650 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,E3$,A8$:CMD PLAY A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,A9$
660 CMD PLAY AA$,BA$,CA$,DA$,EA$,AA$:CMD PLAY AA$,BA$,CA$,DA$,EA$,AA$
670 CMD PLAY AB$,BA$,CA$,DA$,EA$,AB$:CMD PLAY AC$,BC$,CC$,DC$,EC$,AC$
680 CMD PLAY A0$,B3$,C3$,D3$,E3$,A0$:CMD PLAY A0$,B3$,C3$,D3$,E3$,A0$
690 CMD PLAY AD$,B4$,C4$,D4$,E3$,AD$:CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,A5$
700 CMD PLAY AE$,BE$,CE$,DE$,EE$,AE$:CMD PLAY AF$,AF$,AF$,AF$,EF$,AF$
710 CMD PLAY A0$,B3$,C3$,D3$,E3$,A0$:CMD PLAY A0$,B3$,C3$,D3$,E3$,A0$
720 CMD PLAY A8$,B3$,C3$,D3$,E3$,A0$:CMD PLAY AG$,BG$,CG$,DG$,EG$,AG$
```


★編：影さん！いい加減に大人になってくださいよー。影：はて？(ゲーセン行くところを見られ，トボケる影)。(神奈川県大和市・飯島光晴14才)……【影：ちょっとふざけてるけど，あくまで，誌上での話。実際はちゃんと大人してますよーだ。】



ザ・ゲームミュージック プログラム・コーナー

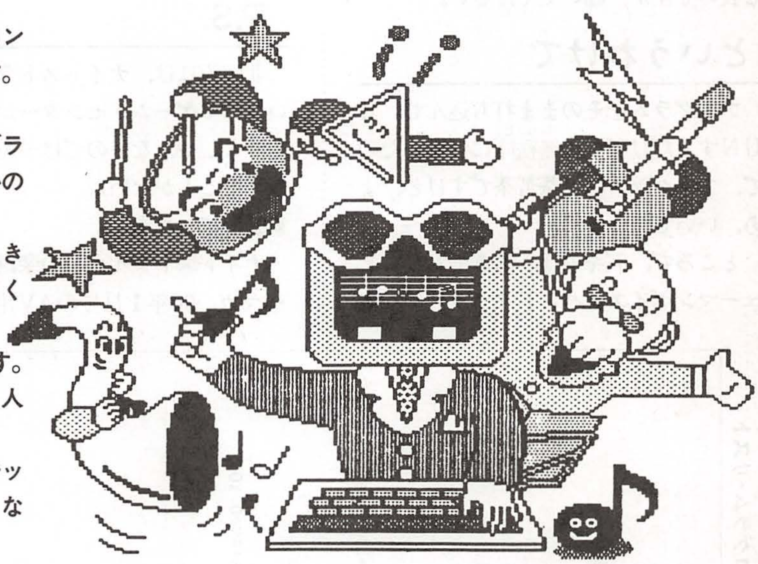
本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，GORRY先生が各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つことまちがいなし！

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙２枚～４枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く)，②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます，Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください)，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〶141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

FM77AVシリーズ(F-BASIC V3.3)用

ナイトストライカー ©タイトー

—URBAN TRAIL—

北田 顕啓

内容

タイトーのナイトストライカーの『アーバン・トレイル』をつくりました。少し長めですが，聴いてください。

というわけで

プログラムをそのまま打ち込んで，RUNするだけです。無秩序につくったので，プログラムは無茶苦茶ですけど，まあ，いいでしょう。

ところで，デキのほうはさておき，ヒューマンボイスとハンドクラップは，かなり苦労したつもりですけど，やっぱりねえ……。

それから，このプログラムは，TONE-CHANGER. FMを使っています。

P.S.

北海道には，ナイトストライカーの置いてあるゲーム・センターが少なくて困る。もしや，ないのでは……(僕は，本物を見たことがない)。

※参考にしたもの

ナイトストライカーの楽譜。CD。ベーマガ，90年1月号のAV用ザ・スキームの音色。

GORRY先生より一言

今月はFMで登場！のナイトストライカーです。

迫力がバッチリと再現されています。音色を少し変えてあるのが成功しているようですね。

ちょっと悲しいのがPSG。FMのPSGは高音での音程のズレがひどい（デチューンなんてレベルではない）のが問題ですね。

ナイトストライカー～URBAN TRAIL～のミュージック・プログラム・リスト

```
1000 KEY 4,"RUN 2060"+CHR$(13)
1010 '
1020 '
1030 '      by North-Water Field
1040 '
1050 '   From Night Streaker  by TAITO  Copyright 1990年 2月 6日
1060 '
1070 PLAY OFF
1080 '----
1090 CLEAR,&H3FFF
1100 PA=PEEK(&HFD84):POKE &HFD84,&HOF
1110 POKE&H4EB2,&HFF:POKE &H4EB3,&HFF
1120 POKE&H4EB4,&H01:POKE &H4EB5,&H01
1130 POKE &HFD84,PA
1140 '----
1150 POKE &HFD10,2
1160 FOR I=&HEFFC TO &HF003:POKE I,&H12:NEXT
1170 FOR I=&HF017 TO &HF01E:POKE I,&H12:NEXT
1180 CLEAR ,&H6BEF:DEFINT A-Z:DIM A%(4,10),P(3):P(0)=1:P(1)=3:P(2)=2:P(3)=4
1190 '-----
1200 GOTO2030
1210 '---------------------------
1220 IF VN<1 OR VN>78 THEN PRINT"voice no. error!":BEEP:STOP
1230 AD=&H6C00+(VN-1)*34
1240 POKE AD+24,A%(0,0):POKE AD+27,A%(0,7)*16+A%(0,8)
1250 POKE AD+25,A%(1,9)*128+A%(3,9)*64+A%(2,9)*32+A%(4,9)*16+A%(0,10)
1260 POKE AD+26,A%(1,10)*64+A%(3,10)*16+A%(2,10)*4+A%(4,10)
1270 POKE AD+28,A%(0,6):POKE AD+29,A%(0,5)
1280 POKE AD+30,A%(0,4):POKEAD+31,A%(0,9)
1290 POKE AD+32,A%(0,2):POKEAD+33,A%(0,3)
1300 FOR I=0 TO3:P=P(I):A%(P,8)=A%(P,8)AND7
1310 POKE AD,A%(P,8)*16+A%(P,7)    :POKEAD+4,A%(P,5)
1320 POKE AD+8,A%(P,6)*64+A%(P,0)    :POKEAD+12,A%(P,1)
1330 POKE AD+16,A%(P,2)    :POKEAD+20,A%(P,4)*16+A%(P,3)
1340 AD=AD+1:NEXT
1350 RETURN
1360 '@1 ハ゛ス ト゛ラ -8
1370 DATA 60,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,0,4
1380 DATA 31,31,11, 8,15, 0, 1, 0, 7,0,0
1390 DATA 31,13,10,12, 0,12, 1, 0, 0,0,0
1400 DATA 31,20,20,10, 0, 0, 1, 0, 2,0,0
1410 DATA 31,19,16,12, 0,12, 1, 0, 6,0,0
1420 '@2 スネト゛ラ-15
1430 DATA 60,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,0,4
1440 DATA 31, 0, 0,15, 0, 0, 0,15, 0,0,0
1450 DATA 31,19,14,15, 3, 0, 0,10, 0,0,0
1460 DATA 31,21, 0,15,11, 0, 0, 2, 1,0,0
1470 DATA 31,17,17,15, 2, 0, 0, 0, 5,0,0
1480 '@3 HUMAN VOICE -20 PLAY"L16@3C&@4C"
1490 DATA 59,15, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0,0,6
1500 DATA 17,31, 0,12, 2,28, 0, 2, 3,0,0
1510 DATA 17,31, 0,15, 1,38, 0, 8, 3,0,0
1520 DATA 14,31, 0,12, 1,22, 0, 2, 3,0,0
1530 DATA 17,31, 0,12, 1, 0, 0, 2, 3,0,0
1540 '@4 ストリンク゛ス -30
1550 DATA 60,15, 0, 0, 0, 0,13, 1, 2,0,6
1560 DATA 16,10, 0, 3, 2,24, 0, 2, 4,0,0
1570 DATA 14, 4, 4, 6, 0, 0, 0, 4, 3,0,0
1580 DATA 18, 0, 0, 4, 0,17, 0, 1, 6,0,0
1590 DATA 16, 6, 4, 5, 0, 0, 0, 2, 2,0,0
1600 '@5 TOM TOM -6
1610 DATA 60,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,3,4
1620 DATA 31, 0, 0, 1, 0, 0, 0,15, 0,0,0
1630 DATA 31,18,18,15, 2,10, 0, 2, 0,0,0
1640 DATA 31,23, 0, 9,15,10, 0, 2, 0,1,0
1650 DATA 31,17,15, 8, 1, 0, 0, 3, 0,0,0
1660 '@6 SYNTH -5
1670 DATA 44,15, 2, 0,40,10,10, 1, 2,0,6
1680 DATA 31, 0, 0, 6, 0,22, 0, 2, 3,0,0
1690 DATA 18, 5, 0, 5, 1,15, 0, 8, 3,0,0
1700 DATA 31, 0, 0, 6, 0,22, 0, 4, 7,0,0
1710 DATA 18, 5, 0, 5, 1,15, 0, 4, 7,0,0
1720 '@7 BASS -33
```


★MSXは見はなされているのではないのだろうか？（福島県耶麻郡・板橋秀樹12才）……【影：そう言えばそれと同じようなことを「ぴゅう太」君が言っていたような…。つぐ美：私も「マーク5」君が言ってたのを聞いたことがあるわ！ Dr.D：ふむ。】

```
1730 DATA  2.15, 0. 0. 0. 0. 8. 1. 0.0.6
1740 DATA 31. 8. 2. 8. 6.30. 0. 1. 3.0.0
1750 DATA 31. 8. 3. 8. 6.49. 0. 8. 3.0.0
1760 DATA 31.17. 1. 6. 3.15. 0. 0. 3.0.0
1770 DATA 31. 8. 0. 6. 3. 0. 0. 0. 3.0.0
1780 '@8 CRAP -1
1790 DATA 60.15. 2. 1.80. 0. 0. 0. 0.0.6
1800 DATA 31.21. 1.11. 0. 0. 0. 5. 7.0.0
1810 DATA 23.19.17. 8. 3.10. 1. 5. 3.0.0
1820 DATA 22.19.10.11. 8. 5. 0. 1. 1.0.0
1830 DATA 21.19.11. 9.15. 0. 0.12. 2.0.0
1840 '@9 SYNTH2 -75
1850 DATA 56.15. 2. 1. 5.15.10. 1. 2.0.6
1860 DATA 25. 1. 4. 9. 9.38. 1. 4. 0.0.0
1870 DATA 25. 1. 4. 9. 0.11. 2. 4. 1.0.0
1880 DATA 17. 1. 4. 9. 0.35. 1. 4. 0.0.0
1890 DATA 25. 1. 1. 9. 1. 0. 0. 4. 1.0.0
1900 '@10 HI HAT -13
1910 DATA 60.15. 0. 0. 0. 0. 0. 1. 0.0.4
1920 DATA 31. 0. 0.15.15. 0. 0.15. 2.0.0
1930 DATA 31.15.10.12. 2. 0. 0.15. 6.0.0
1940 DATA 28. 0. 0.15.15. 0. 0.15. 6.0.0
1950 DATA 28.19.12.12. 3. 0. 0.15. 6.0.0
1960 '@11 SYNTH3
1970 DATA 56.15. 2. 0.0.9.10.15.2.83.6
1980 DATA 25. 1. 4. 7. 9.38. 1. 4. 0.0.0
1990 DATA 25. 1. 4. 7. 0.11. 2. 4. 1.0.0
2000 DATA 17. 1. 4. 7. 0.35. 1. 4. 0.0.0
2010 DATA 25. 1. 1. 7. 1. 0. 0. 4. 1.0.0
2020 '
2030 PRINT"PRESE WAIT.=***********";
2040 FOR VN=1 TO 11:FOR X=0 TO4:FOR Y=0 TO 10:READ A%(X,Y):NEXT:NEXT
2050 GOSUB1220:LOCATE 23-VN:PRINT" ";:NEXT:PRINT:PRINT"O.K"
2060 ' main
2070 X$="AA)B8<AA)B8<AA)B8<AA)B8<":X2$="GG)A8<GG)A8<GG)A8<GG)A8<"
2080 X3$="FF)F8<FF)F8<FF)F8<FF)F8<":X4$="@1C@2C@1{RC}@2C"
2090 X5$="@1C@2C@1{RC}@2C16C8.":X6$="B2.R{>CD} LEGD<B>":XM$="REGD<BG"
2100 X7$="@1C@2C@1{CC}@2C":X8$="@1C@2C@1C@2C":XA$="{C&<B&A&G&F&E&D&C>}"
2110 X9$="A4V11AV13>C2V11C V13D4V11D V13G2V11G8 V13C4V11C<V13B2V11B>"
2120 XB$="RR>@3C&@4C<@3B&@4B@3G&@4G@3E&@4E@3D&@4D@3E&@4E@3F&@4F"
2130 XC$="{FF}>FC<B4A":XD$="@1C4L8@5"+XA$+"@2C@1C4@5"+XA$:XF$=">C<BGEDEF"
2140 XE$="@1CC@2C.@1{CR}C.@2C.@1C16":XG$="R4V15EV13EV15DV13DV15"
2150 XH$="R4V12EV11EV12DV11DV12":XI$=XM$+"&GA&A1>":XJ$="CC>C8<CC>C<G"
2160 XK$="R16@1C.@2C16@1CC16R16CC16@2C4":XL$="L8"+XE$+XK$:XU$="B-B->B-B-<"
2170 XN$=XM$+"AB> C4.A&A2":XO$="<AA>A8<AA>AE":XP$="<FF>F8<FF>F"
2180 XQ$="GG>G8<GG>G<G":XR$="D"+XO$+"<BB>B8<BB>BG"+XJ$+XJ$
2190 XS$="V14A4.V13AV14B4.V13BV14>C1":XT$="A-A->A-A-<"
2200 XV$="CC>CC<":XW$=XV$+XV$:XX$="C<A-B->E-G":XY$="C<GA->CE-C"
2210 XZ$="@2C4@1CC@2C4":YY$="L16AABB>DD"
2220 ' 1
2230 A1$="@4@V11806L8{EE} E4.<@6E2<{A>C}<"+X6$+"C.A2&A8<"
2240 B1$="@7@V12303L16AA"+X$+X$+X2$+X3$:C1$="@1@V127OL{CC}8"+X4$+X4$+X4$+X5$
2250 D1$="V1505L16AAV13 O3L8"+X9$+"V13F4V11FV13A2V11A8"
2260 E1$="V150L16BBV13 O3L8RV12A4V10AV12>C2V10C V12D4V10D V12G2V10G8
2270 E1$=E1$+"V12C4V10C<V12B2V10B> V12F4V10FV12A2"
2280 F1$="V1405L16EE <LV15EV14EV13EV12E L1RRR"
2290 ' 2
2300 A2$="L8E&{F&F+&G&G+&A&A+&B&>C&C+&D&D+&}E2<{AB>C<}4"+X6$
2310 A2$=A2$+"C2R8@3V11<A4&L16@4A8@3AV15"
2320 B2$=X$+X$+X2$+"L8"+XC$+"GA":C2$=X7$+X8$+X8$+XD$+"@8C"
2330 D2$="<"+X9$+"V14F1&":E2$="V10A<V12A4V10AV12>C2)R2.RV14{CD} LEGD<B>"
2340 E2$=E2$+"O6SOM8000{CC<B}8 L16GF2.R"
2350 F2$="O5SOM4000LR1R4{AB>C}D8.G16G4 <<V13AV12AV13BV12B <V14C2R8A."
2360 ' 3
2370 A3$="V15"+XB$+XB$+"& L8@3F G&G2."
2380 B3$=XC$+"{FFGG}4 {GG}>GDC4<B{AA}B {GG}>GD<G4"+YY$
2390 C3$=XD$+"@8{CC}"+XD$+"@8C"
2400 C3$=C3$+"@1C4@5"+XA$+"@2C@1{CC} @8{CC}@1{CC}@8{CC}"
2410 D3$="L8V12F8 <"+XF$+"R"+XF$+"RV13B2.V14B"
2420 E3$="O7L8"+XG$+"GV13G "+XG$+"V13BV10BR1"
2430 F3$="O3L8R"+XH$+"GV11G "+XH$+"B1V1.1B"
2440 ' 4
2450 A4$=XN$+"RCAFEDC<B {B>C}D&D2.":C4$=XL$+XL$
2460 B4$=XO$+"<GG>G8<GG>GD"+XP$+"C"+XP$+"C"+XP$+"<FG-G->G-8<G-G->G-D-<"+XQ$+XQ$
2470 D4$="OLA.V13A8V14G.V13G8 V14A2V13A{V14BV13B} >V14C.V13C8V14D.V13D8 <V14B1"
2480 ' 5
2490 A5$="@4L16V14BB&V10B4V14BB>C<B&V10BV14B&>V10B8V14DD <@V118@6L8"+XI$
2500 E5$="SOM8000L16FFR4FFFFRFR8BBV14L8"+XI$:D5$="L8>V15D4.V13DV15G4.V13G<"+XS$
2510 B5$=XQ$+"GG"+YY$+XR$:C5$="@1C{CC}@2C@1{CC}C.L16C@2CCCCL8"+XL$
2520 F5$="SOM8000L16<BBR4BBBBRBR8>FF<L16R4V13A8.V11A>V13E8.V11EV13G8.V11G V13A1
2530 ' 6
2540 A6$=XN$+" RCAF{ED}<AB>C D1":D6$=D4$+">G1"
2550 B6$=B4$+"GG>G8<GG>G<GGGAAB>>DC<B":C6$=C4$+"@1CC@2C@1{CC}L16GGEECCCC"
2560 E6$=A6$+"C2<B2":A6$=A6$+">V13@4C2<B2"
2570 F6$="<R4V13A8.V11A>V13C8.V11CV13G8.V11G V13A2V11A8V10A8V13G8.V11G"
2580 F6$=F6$+" V13C4.V11C8V13D8.V11DV13E8.V11E V13D8.V11DR2."
2590 F6$=F6$+" L8V14C4.V11C<V14B4.V11B"
2600 ' 7
2610 A7$="OL8@V125@9C2.<B-4> C2<B->C4<B-> C4.D4.E4& E1
2620 D7$="O7L8"+XX$+"CA-B-"+XX$+"E-B->C< "+XY$+"GE-"+XY$+">C<"
2630 '
2640 X$="@1C4@5"+XA$+"4":X2$=XT$+XT$+XT$+XT$+XU$+XU$+XU$+XU$
2650 X3$=XW$+XV$+"B-B-GG":X6$="@1C4"+XZ$:XM$="A-<A-B->E-FC"
2660 X9$="<B-4> C4.<B-4A-GF {ED}E4{FE}F4 {GF}G4"
2670 XC$="V15CV14CV15CV14CV15CV14CV15":Y$=XC$+"<B-4> C2<B->C4<B->"
2680 Y2$=XV$+"CC>C<B-":Y3$="CC>C<G":Y3$=Y3$+Y3$+Y3$
2690 Y4$="@1C4@2C@1CC4":Y5$=Y4$+"@2C4":Y7$="O6F2.RE16E2R16R1R4G"
2700 Y6$="F4.E-4DC<B- A-GFE-DE-F":Y8$="B->B-<B->B-<":Y8$=Y8$+Y8$
2710 Y9$="D-B>D-D-<":Y9$=Y9$+Y9$+Y9$:YA$="REBA>CR<G"
2720 YB$="EE>EE<EE>E<B":YC$=YB$+YB$+YB$+YB$
2730 YD$="@2C@1CC4@2C@1C&":YE$="C{CC}"+YD$:YD$="C4"+YD$
2740 '
2750 B7$="<"+X2$+">"+XW$+XW$+X3$
2760 C7$="L8@1OC4"+XZ$+X6$+X$+"@1C{CC}@2C16C."+X$+"R@1{CC}@2{CC}C"
2770 E7$=Y$+"C4.D4.V15EV14E"
2780 E7$=E7$+"V15EV14EV15EV14EV15EV13E"
2790 F7$="R8V12"+D7$:D7$="SOM2000"+D7$+"G"
2800 ' 8
2810 A8$="C2."+X9$+"O6 @4CDC <@V125@9DC4.
2820 B8$="<"+X2$+">"+XW$+XV$+"B-B-GB-"+X3$
2830 C8$=X6$+X6$+X6$+Y4$+"@2C16C."
2840 D8$=XM$+"GB-"+XM$+"B->CL16 O5V14EDE4FEF4GFG4 >L8 CDCV15DC4"
2850 F8$="G"+D8$:D8$=D8$+".V13"
2860 E8$=XC$+X9$+">CDCDC4V14CV15"
2870 ' 9
2880 E9$="O"+E7$:E7$="O"+E7$:C9$=X6$+X6$+X6$+"@1C4@2C@1CC4@2C16C."
2890 D9$="O5"+Y$+"O7SOM4000C4.D4.V14E2":F9$="V13C8O5"+Y$+"O7C4.D4.EO5E1"
2900 ' A
2910 D9$=D9$+"V13EV12EV11EV10EV9EV8E"
2920 AA$=Y6$+"G F1 @11G1.&G4 V12>@4E-4"
2930 BA$="<"+X2$+">"+XW$+XW$+Y2$+Y2$+Y3$+"CGFE-"
2940 CA$=Y5$+Y5$+Y4$+"@8C4"+Y4$+"@8CC @1C4@8C@1C@8CCR4"
2950 EA$="L8OV15"+Y6$+"G>C2.CV13C V15C1C2CV13CV14>C4"
2960 FA$="L805V14"+Y6$+"GRV13"+Y7$:DA$="L805V13R"+Y6$+"SOM8000"+Y7$+"R"
2970 ' B
2980 AB$="LD2FA C2EG <B-2>DF A-2FL8D-D& D2.RE&"
2990 BB$="L8D>D<D>D<D>{DD}<D>D<< A>A<A>A<{AA}>A<A>A<"+Y8$+">D->D-<L16"+Y9$
3000 BB$=BB$+"D8>DD<DD>D<AD8>DD<DD>E<B"
3010 CB$=X6$+X6$+X6$+"@1C4@2C@1CC4@2C@1C C4@2C@1CC4@2C@1C&"
3020 EB$="L1DC<B-A-2.R8A8&A2. R8B8&"
3030 DB$="L2A.G4 >C<A >D.L8C<B- F2.GA2.R4"
3040 FB$="V13R8"+DB$:DB$="SOM8000"+DB$+"B"
3050 ' C
3060 AC$="E1&E1V15L16@3E&@4E@3A&@4A@3B&@4B>@3C&@4C@3G&@4G@3E&@4E"
3070 AC$=AC$+"@3D&@4D<@3A&@4A @3E&@4E@3B&@4B@3A&@4A>@3D&@4D<"
3080 AC$=AC$+"@3B&@4B@3G&@4G&@3G8"
3090 DC$="O5"+YA$+"B"+YA$+">D<"+YA$+"B R4A>D<BG4"
3100 BC$=YC$+YB$+"EE>EE<BBGG":FC$="B"+DC$:DC$=DC$+"R8"
3110 EC$="BBL8EAB>CGED<A EBA>D<BG4."
3120 CC$=YD$+YE$+YE$+"@1CL16CCC8CCCCCCCC@2C8"
3130 ' D
3140 AD$="O5@6@V118L8"+XI$
3150 CD$="L8"+XL$:DD$="V13OL8"+XS$:ED$="L8V14O"+XI$:FD$="O5V13L8"+XI$
3160 '
3170 T$="T161O":PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$
3180 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$:PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
3190 PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
3200 PLAY AD$,XR$,CD$,DD$,ED$,FD$:PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,A4$,A4$
3210 PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$:PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$
3220 PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$:PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$
3230 PLAY A7$,B7$,C8$,D9$,E9$,F9$:PLAY AA$,BA$,CA$,DA$,EA$,FA$
3240 PLAY AB$,BB$,CB$,DB$,EB$,FB$:PLAY AC$,BC$,CC$,DC$,EC$,FC$
3250 GOTO3200
```

FM77AV

★いやーここは極楽極楽。(福島県郡山市・水沢忠夫15才)……【影：ふふふ，また１人このシークレット極楽にだまされたようだな。本当の OF の正体は恐ろしい鬼のいる地獄よ！　わはははははは。**編集長**：こらこら，だれが鬼だって？　**影**：はらきた。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

MSX/MSX2/MSX2+(要FM PAC)用

ファミコン版

悪魔城伝説（あくまじょうでんせつ）

—Beginning— ©コナミ

上西　隆仁

はじめに

コナミのファミコン版『ドラキュラ』シリーズ第3弾,『悪魔城伝説』の1面BGM“Beginning”です。

この曲はコナミの十八番といえるLFOディレイ(時間をおいてLFOがかかる)が使われています。しかし，MSX-MUSICにはその機能がありません。そこで僕は試行錯誤（しこうさくご）を繰り返した結果，ついにLFOディレイをさせることに成功したのです。

その他に，ポルタメントやリズム音のトランスポーズも使っていますので，説明しましょう。

プログラムについて

まず，リズム音のトランスポーズですが，これは簡単にいうとドラムの音階を好きな高さにすることです。スネアやタムタムは高すぎるので，少し低くしてみるとよいでしょう。

方法はYコマンドでレジスタ22~24に適当な音階を数値で与えればよいのです(第1表)。

音階に対応する数値は第2表のようになっています。

つぎに，ポルタメントとLFOディレイを同時に説明しましょう。

MSX-MUSICで持続音型の音を鳴らすと，リリースに入った時点でつぎのMMLの割り込みがかかります。そこでこのリリース音に直接Yコマンドで周波数を変えると，アタックのないポルタメントになります。また，自作音色ならLFOのスイッチをYコマンドでオンにすると，DR（ディケイ・レイト）のぶんだけディレイのかかったLFOになります(第1図)。

では実際にどうすればLFOをオン・オフできるのかというと，Yコマンドでレジスタ0（モジュレータのAM・PMスイッチ)，レジスタ1(キャリアのAM・PMスイッチ）に直接操作すればよいのです(第2図)。

《第1表》各レジスタの対応リズム音

レジスタ	対応するリズム音
22	バスドラム
23	スネアドラム
24	タムタム，ハイハット，シンバル

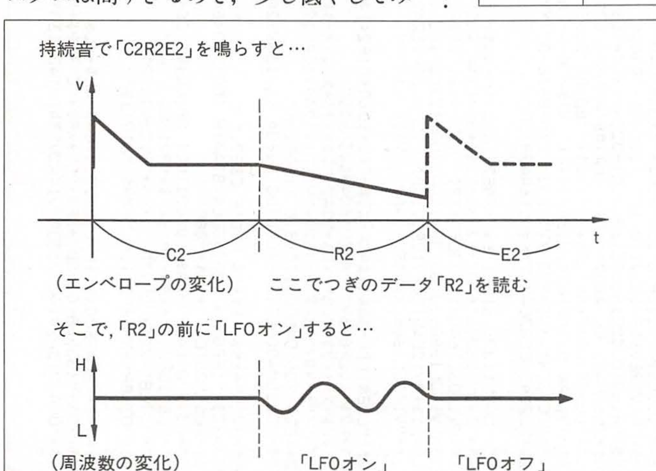
GORRY先生より一言

FMPACの性質を十分に知ったうえで作られた作品です。聴いてて「手がかかっているな」という雰囲気（ふんいき）が伝わってきます。

ドラムの音程が変えられる，というのもうれしい情報ですね。

《第2表》音階と数値

音階	数値	音階	数値
C	89	F♯	232
C♯	109	G	2
D	131	G♯	17
D♯	154	A	34
E	178	A♯	51
F	204	B	69



《第1図》LFOディレイのかかる原理

音色データの16番目の値を調べておきます。
このプログラムでは「LFO CHECK」として各音色のモジュレータとキャリアの値を表示させています。
その値をD_1, D_2とすると

	AMオン	PMオン	
モジュレータ	D_1+128	D_1+64	Y0, dとして書き込む
キャリア	D_2+128	D_2+64	Y1, dとして書き込む

たとえば$D_1=1$, $D_2=34$の時にモジュレータのAMとキャリアのPMをオンにするには…
“C2 Y0, 129 Y1, 98 R2 Y0, 1 Y1, 34 E2…”
（Y0, 129 Y1, 98 ＝ LFOオン　Y0, 1 Y1, 34 ＝ LFOオフ）

※LFOは必ずもとの値にもどしてください。
Rのかわりに@Wを使うと音量が持続します。

《第2図》LFOディレイのかけかた

★このハガキが載る頃には俺の恋も終わりを告げてるだろうぜ。ロンドンの霧も見納めか…。影さん，つぐ美さんを大事にな，あばよ。(大阪府豊中市・LV1ガリレオ14才)……【影：ちょっと待ったー。つぐ美さん，よろしくお願いします。つぐ美：ごめんなさい。】

少しわかりにくかったかもしれませんが，何度も試してぜひこのテクニックを身につけてしまいましょう。

☆

最後に

長い説明になってしまいましたが，これでまたMSX-MUSICのレベルがあがるのではないでしょうか。

今回のプログラムでは，これらのテクニックを最大限に活用しているわけではないので，もっとすごいものを作ってみたいと思います。

悪魔城伝説～Beginning～のミュージック・プログラム・リスト

```
10 '          A K U M A J O
20 '         D E N S E T S U
30 '
40 '          - Beginning -
50 '
60 '  Programmed By Takahito Uenishi
70 '        February 13, 1990
80 '
100 '-----------Set Up The MSX-MUSIC
110 CLEAR 10000
120 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,2)
130 _PITCH(440):_TRANSPOSE(1)
135 PRINT "=LFO Check=
140 GOSUB 200
150 DEFSTR A-T:U=63:W=0
160 DIM A(U),B(U),C(U),D(U),E(U),F(U),G(U),P(U),Q(U)
170 SOUND 6,0:SOUND 7,42
180 PRINT:GOTO 2000
200 '-----------Voice Nominator
210 DIM S1%(15):DEF FNV=VARPTR(S1%(0))
220 RESTORE 1010:GOSUB 800
230 DIM S2%(15):DEF FNV=VARPTR(S2%(0))
240 RESTORE 1110:GOSUB 800
250 DIM S3%(15):DEF FNV=VARPTR(S3%(0))
260 RESTORE 1210:GOSUB 800
270 DIM S4%(15):DEF FNV=VARPTR(S4%(0))
280 RESTORE 1310:GOSUB 800
490 RETURN
800 '-----------Work Department
810 READ J:POKE FNV+10,J*2
820 READ J:POKE FNV+17,J
830 READ J,K:POKE FNV+8,J:POKE FNV+9,K
840 FOR I=0 TO 1
850  FOR N=0 TO 1:READ J,K:J=J*16+K:POKE FNV+18+I*8+N,J:NEXT N
860  READ L
870  J=0:FOR N=0 TO 3:READ K:J=J+K*2^(7-N):NEXT N:POKE FNV+16+I*8,J+L:PRINTJ+L;
880  READ K:J=PEEK(FNV+17)*(1-I)+K*64:POKE FNV+17+I*8,J
890 NEXT I
900 RETURN
1000 '----------Leave The Voice Data
1010 '     FB TL TR DT    <  Synth.1  >
1020 DATA  6,23, 2,12
1030 '     AR DR SL RR ML AM PM EG KR KL
1040 DATA 15, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 0
1050 DATA 11, 7, 2, 4, 2, 0, 0, 1, 0, 0
1100 '
1110 '     FB TL TR DT    <  Synth.2  >
1120 DATA  6,18, 2,12
1130 '     AR DR SL RR ML AM PM EG KR KL
1140 DATA 13, 9, 1, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 0
1150 DATA 15, 5, 3, 4, 2, 0, 0, 1, 0, 0
1200 '
1210 '     FB TL TR DT    <  Synth.3  >
1220 DATA  6,20, 2,12
1230 '     AR DR SL RR ML AM PM EG KR KL
1240 DATA 15,10, 1, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 0
1250 DATA 15, 7, 3, 3, 2, 0, 0, 0, 0, 0
1300 '
1310 '     FB TL TR DT    <  Synth.4  >
1320 DATA  6,22, 2,12
1330 '     AR DR SL RR ML AM PM EG KR KL
1340 DATA 15, 8, 1, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 0
1350 DATA 15, 4, 2, 6, 2, 0, 0, 1, 0, 0
2000 '----------Assign The Pattern
2010 'WWWWW[Tempo]
2020 TP="t128
2030 'WWWWW[Percussion]
2040 H16=">v14dv11d-<
2050 H32="l64>v14dv12d-<l32
2060 M16="v14av11a-
2070 L16="v14g-v11f
2080 T16="v12cv10c
2090 T32="l64v12cv11cl32
2100 S4 ="l32v13cv11cv10cv8cr8sl16
2110 S8 ="l32v13cv11cv10cv8csl16
2120 S16="l32v13cv11csl16
2130 S32="l64v13cv11csl16
2140 'WWWWW[Drums Part]
2150 G(0)="v10y23,3y24,52r16b32b32b16b16b16b16b16b16v15
2160 G="b16b16b16b16sm16b16b16b8sm16b16b16sm16b16b16b8sm16b16b16sm16b16b16b8sm16
b16b16sm16b16sm16
2170 G(1)=G+"sm16":G(2)=G
2180 G(3)="sm16rb16sm32sm32sm16sm16sm16sm16sm16sm16
2190 G="b8b16b16sm4b8b16b16sm16b16b16b16b8b16b16sm4b8sm16b16sm16sm16sm8
2200 G(4)=G:G(5)=G:G(6)=G:G(7)=G
2210 G="b16b16b16sm8b16sm8.b16sm8.b16sm16sm16":G(8)=G+G
2220 G(9)=G+"sm16b32b32b16sm16b32b32b16sm16b32b32b16sm16b32b32b16sm16sm16sm16sm1
6
2230 G(10)="b8.b8.b16b16sm2b8.b8b16b16b16sm2
2240 G(11)="b8.b8.b16b16sm2b8.b8sm16b16b8sm32sm32sm16sm16sm16sm16sm16sm16
```


★新中一の君，F中の陸上部に入ってみないか。影さんみたいな先輩が君をまっている。(新潟市・近藤14才)……**【つぐ美：**ふーん。マヌケでトンマでチンドンヤの先輩がいるんだ。**影：**な，なんということを…。**つぐ美：**でも逃げ足は速そうね。**】**

```
2250 G="b8sm8b8sm16b8b16sm16b16b8sm8":G(12)=G+G:G(13)=G(12)
2260 G(14)="b8b8sm16sm8b8b8b16sm8sm8b8b8sm16sm8b8sm32sm32sm16sm16sm16sm16sm16sm1
6
2270 'WWWWW[Percussion Part1]
2280 P(0)="o2l32r16"+H3+H3+H1+H1+M1+M1+L1+L1
2290 'WWWWW[Percussion Part2]
2300 Q(0)="l32r16"+T3+T3+T1+T1+T1+T1+T1+T1
2310 Q="s9m900l16cccc"+S8+"r16c8"+S8+"r16"+S1+"ccc8"+S1+"c8"+S1+"ccc8"+S1+"c8"+S
8+S1:Q(1)=Q+S1:Q(2)=Q
2320 Q(3)=S4+"r8"+S3+S3+S1+S1+S1+S1+S1+S1
2330 Q="c8cc"+S8+"ccc8cc"+S1+"cccc8cc"+S8+"ccc8"+S1+"c"+S1+S1+S8
2340 Q(4)=Q:Q(5)=Q:Q(6)=Q:Q(7)=Q
2350 Q="r8."+S1+"cc"+S1+"cr8"+S8+"cr16"+S1+S1:Q(8)=Q+Q
2360 Q(9)=Q+S8+"r16"+S8+"r16"+S8+"r16"+S8+"r16"+S1+S1+S1+S1
2370 Q(10)="rc4"+S4+"c4rc4"+S4+"c4
2380 Q(11)="rc4"+S4+"c4rc16"+S4+S3+S3+S1+S1+S1+S1+S1+S1
2390 Q(12)="c8"+S4+S8+"c8"+S4+S8+"c8"+S4+S8+"c8"+S4+S8:Q(13)=Q(12)
2400 Q(14)="r"+S1+S4+"r8."+S8+S4+"r8"+S1+S4+S3+S3+S1+S1+S1+S1+S1+S1
2410 'WWWWW[Bass Part]
2420 F(0)="@6q5v14o2l16
2430 F="dddd>cd<dd8>d<dd>d<ddd8>d<dd>d<ddd8>d<dd>d<d":F(1)=F+">cd<":F(2)=F+"d
2440 F(3)="q8a&a2.q5
2450 F="d8d>fr8f<dd8d>fr8f<d>e8ea-r8":F(4)=F+"e8e-8e-gr8e-8<":F(6)=F(4)
2460 F(5)=F+"e8<a8>a<a>aa>a<a<":F(7)=F+"a-8<a8>a<aaa>aa<<
2470 F(8)="b-b-b->b-8<b->b-8r8b-8g8ee<aaa>a8<a>a8r16a>d<a>fdaf<<
2480 F(9)="a-a-a->a-8<a->a-8r16>dfa-ba-fa-a<aa>a<aa>a<aa>a<aa>a<a>a<a
2490 F(10)="q8d2e2a2a-2
2500 F(11)="g8.g8.gga-8.a-8a>ab<a8.a8q5a>a<a8>a<a>a<a>a<a>a<
2510 F(12)="d8d8>d8<dc8ccc>c8<c8<b8b8>b8<bb-8b-b-b-b-b->cc
2520 F(13)="ddd8>d8<dc8ccc>c8<cc<bbb8>b8<bb-8b-b-8b-b-8b-
2530 F(14)="a8a8>aa8<a8a8a>a8a8<a8a8>aa8<a8>>agfedd-<a
2540 'WWWWW[Melody Part]
2550 A(1)="@63q8v14o5l8rd.c4y16,83r16c.<b4y16,63r16b.b-l16q5b-ab-b-a>d-q8d
2560 B(1)="@63q8v9o5l8rr8.d.c4y17,82r16c.<b4y17,62r16b.b-l16q5b-ab-b-
2570 A(2)="l8@w8y16,123r8 d.c4y16,83r16c.<b4y16,63r16b.b-l16r8.q4>>ge<d-
2580 B(2)="a>d-q8l8d.y17,122r8d.c4y17,82r16c.<b4y17,62r16b.b-l16r8q4>>g
2590 A(3)="<b-ged-<b-fedagfed
2600 B(3)="e<d-<b-ged-<b-fedagf
2610 A(4)="@63q8l16o5fed<a8y1,98@w4y1,34a>defedaa-8.e8.a-8g8.e-8.g8
2620 B(4)="@63q8l16o5v0c8.v8fed<a4.a>defedaa-8.e8.a-8g8.e-8
2630 A(5)="fed<a8y1,98@w4y1,34a>defedaa-8.e8.>d8d-de<a8y1,98@w8.y1,34
2640 B(5)="r8.fed<a4.a>defedaa-8.e8.>d8d-de<a8
2650 A(6)=A(4):B(6)=B(4)
2660 A(7)="fed<a4.a>defedaa-8.>d8.f8e8.d8.a8
2670 B(7)="r8.fed<a4.a>defedaa-8.>d8.f8e8.d8
2680 A(8)="@63o4a>dfdafd<a8a>dfafd<b-a>dfdafd<a8a>d<a>fdaf
2690 B(8)="r16@63o4a>dfdafd<a8a>dfafd<b-a>dfdafd<a8a>d<a>fda
2700 A(9)="<aaaa>dfddfaffa>d<af>l8d-.d.e-.e.ga
2710 B(9)="f<aaaa>dfddfaffa>d<af>l8d-.d.e-.e.ga16
2720 A(10)="@63f.d.<aa-.>e.dd-4y1,98@w4y1,34d4y1,98@w4y1,34
2730 B(10)="@63r8f.d.<aa-.>e.dd-2d4.
2740 A(11)="<d.b-.>df.e.dd4.e16d16d-4y1,98@w4y1,34
2750 B(11)="r8<d.b-.>df.e.dd4.e16d16d-4.
2760 A(12)="v13@63l16<dfa>d8y1,98@w8.y1,34<dfa>d8y1,98@w8.y1,34<dfa>d8.<dfa>d8.<
dg>ce
2770 B(12)="@63l16r8<dfa>d&d4<dfa>d&d4<dfa>d8.<dfa>d8.<dg
2780 A(13)="<fa>df8y1,98@w8.y1,34<fa>df8y1,98@w8.y1,34<fa>df8.<fa>df8.efga-
2790 B(13)=">ce<fa>df&f4<fa>df&f4<fa>df8.<fa>df8.ef
2800 A(14)="ab-ab-ab-ab-ab-ab-ab-ab-l32ab-ab-ab-ab-ab-ab-ab-ab-v12aa-v11gg-v10fe
v9e-dv8d-c<v6bb-v4aa-v2gv0d
2810 B(14)="r8.ab-ab-ab-ab-ab-ab-ab-ab-l32ab-ab-ab-ab-ab-ab-ab-ab-v7aa-v6gg-v5fe
v3e-dv1d-v0<a
2820 'WWWWW[Backing Part]
2830 C(1)="@63q8v13o4l8ra.gr8.g.gr8.g.gr8.g.a16
2840 D(1)="@63q8v13o4l8rf.er8.e.dr8.d.dr8.d.d16
2850 C(2)="ra.gr8.g.gr8.g.gb-16>c16e4
2860 D(2)="rf.er8.e.dr8.d.db-16a16b-4
2870 C(4)="v9@6q8l2o5d.f4a-g
2880 D(4)="v9@6q8l2o4a.>d4ee-<
2890 C(5)="d.f4a-a":D(5)="a.>d4el16ee-dd-&d-4l2
2900 C(6)=C(4):D(6)=D(4)
2910 C(7)="d.f4v13q5l16eg-a-ab>cd<b> agfedd-<b-a
2920 D(7)="a.>d4ed-
2930 C(8)="v11q7o5f8fd8d<a8.>f8f8fg8f8fd8d<a8.a>d<a>fdaf
2940 D(8)="v11q7l16o5d8d<a8af8.>d8d8de8d8d<a8af8.faf>c<a>ec
2950 C(9)="ffffd8d<b8b>d<b>fd<b>d>e1
2960 D(9)="dddd<a8af8faf>d<afa>d-1
2970 C(10)="q8l8f.d.<aa-2g.a.gf.e.d
2980 D(10)="q8l32>fee-dd-c<bb-aa-gg-fee-dd-c<bb-aa-gg-fee-dd-c<bb->>l8@63g.a.l24
efgl8f.d.<a>
2990 C(11)="g.g.l24b->d-e<l8a-.a-.l24b>dfl16ab-ab-ab-ab-a2
3000 D(11)="v8r16@6g.g.l24b->d-el8a-.a-.l24b>dfl16b-ab-ab-ab-a4..
3010 C(12)="q4fafafafaddfafafaddfafafaddfadg>ce<
3020 D(12)="q4r16fafafafaddfafafaddfafafaddfadg>c<
3030 C(13)="dfa>d8<afadfa>d8<afadfa>d<badfad>afdfad
3040 D(13)="<v11q8dfa>d&d4<dfa>d&d4<dfa>d8.<dfa>d8.<a>dfd
3050 C(14)="v11<d>d<d>d<dd8d>d<d>d<ddddd<e4f4>>a>deav6<a>dea
3060 D(14)="<<a>a<a>a<a>a8a>a<a>a<a>a<a>a<ad-4d4v0d
10000 '---------Play Department
10010 U=&HFA2C
10020 FOR X=0 TO 3:POKE U+X*16,X*8:NEXT
10030 PLAY#2,TP,TP,TP,TP,TP,TP,TP,TP
10040 PRINT:PRINT "Play Pattern No.";
10050 FOR Z=W TO 14:LOCATE 16:PRINT Z;
10060  IF Z=1  THEN _VOICECOPY(S1%,@63)
10070  IF Z=4  THEN _VOICECOPY(S2%,@63)
10080  IF Z=7  THEN _VOICECOPY(S3%,@63)
10090  IF Z=10 THEN _VOICECOPY(S2%,@63)
10100  IF Z=12 THEN _VOICECOPY(S4%,@63)
10110  PLAY#2,A(Z),B(Z),C(Z),D(Z),F(Z),G(Z),P(Z),Q(Z)
10120 W=1:NEXT Z
10130 GOTO 10050
```


★バグ発見！ 4月号105ページのキャラクター説明のところを見よ。性質を見ると扉（とびら）が扇（おうぎ）になってるぞ～。(岡山県児島郡・福森明博14才)……【影：これぞ，扇（おうぎ），わざとまちがえて，読者にネタを与えるの術!! 編：あららら。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

MSX/MSX2/MSX2+(要FM PAC)用

メガドライブ版 The Super(ザ スーパー) SHINOBI(シノビ)

～オープニング～ ©SEGA

亀沢　剛志

内容

スシ，テンプーラ，サムライ，ハラキリ,ハハハッというわけで,MD版の「The Super SHINOBI」のオープニングです。リストはとっても短いのでぜひ，打ち込んでください。

プログラムについて

AパートにはFM@4とPSGを重ねています。B，CパートはFM@14とFM @0を重ねて琴のような音にしてあります。

おまけ

この曲を作って聞いていたら，何かさみしい感じがしたので，ちょっと効果音を入れてみました。

Pパートがそうです。Pが刀を振る音，P1がしゅり剣をはじく音，P2が忍術を使う音です。が，たいして似てないのでこれがいやな人は取っちゃってください。

最後に

プログラムの途中でB２&B４&B８&B16&B32やE２&E４&E８&E16&E32とありますが，けっしてB２.&B８.. やE2.&E8..としないでください。音ズレの原因になります。

また，音量はテレビやラジカセ等によって多少バランスがおかしくなったりするので調整してください。

P.S.

Yコマンドなどの使いかたがわからないので，ベーマガでとりあげて教えてほしいよ～！

参考にしたもの

- 「ザ・スーパー忍&ワークス」の録音テープ
- メガドライブのゲーム「The Super SHINOBI」

GORRY先生より一言

これは選曲の勝ちです。いわゆる,「さきに作った人の勝ちっ！」っていうやつですね。短くて，原曲のデキがよくて，移植も比較的やりやすいもの。入力するほうも楽に入力できて，満足度も高まります。昔のＦＭ用の「ローリングサンダー」のオープニングなどもこういったものの仲間に入りますね。

The Super SINOBI～オープニング～のミュージック・プログラム・リスト

```
5 SCREEN0:COLOR 11,1,1:KEYOFF
10 PRINT" ===================================
20 PRINT" V                              +   V
30 PRINT" V     < THE SUPER SINOBI >      +  V
40 PRINT" V                                + V
50 PRINT" V+         - ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ -           +V
60 PRINT" V +                                V
70 PRINT" V  +     Programed By T.Kame       V
80 PRINT" V   +                              V
90  PRINT" ===================================
100 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
110 DIM A%(15)
120 FOR I=0 TO 15
130 READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
140 NEXT I
150 _VOICE COPY (A%,@63)
160 '
170 '  - VOICE DATA -
180 '
190 DATA 0000,0000,0000,0000
200 DATA 0000,0000,0000,0000
210 DATA 0011,03FE,0080,0000
220 DATA 2151,00F0,0080,0000
230 '
240 CLEAR 2000:_PITCH(442)
250 DEFSTR A-Z:SOUND7,&B001010
260 SOUND 6,2:T="T116"
270 '
280 '      < PLAY DATA >
290 '
300 A="V13B-32B2&B4&B8&B16&B32B2A4.B16A16
310 A0="E1&E2A4D4
320 A1="<B1&B4>C2&C4
330 A2=">D64E-64E2&E4&E8&E16&E32":J="L24EABAED":A2=A2+J+J+J+J
340 A3="A64A+64B2.&B8..
350 '
360 B="V15O6Q6L16EEAABB>DDEEDD<BBAA":B=B+B
370 B0=">E1
380 '
390 C="V12Q5O6L16EEAABB>DDEEDD<BBAA":C=C+C
400 '
410 D="V11@63O6E1E2D2
420 D0="Q8E1
430 '
440 E="V11@63O5B1B2A2
450 '
460 F="Q6@33O3L16V13E8EEE8EEE8EEE8EEF8FFF8FFF8FFAGFD
470 '
480 K="@A15V9H!B!8H!B!16H!B!16SM!H!8H!B!16H!B!16":G=K+K+K+K
490 K0="H!B!16SM!H!8SM!H16H!B!16SM!H!16SM!H!16SM!H!16":G0=K+K+K+K0
500 G1="H!B!16SM!H!16SM!H!16SM!H!16SM!H16SM!H!16SM!H!16":G1=K+K+K+G1
510 '
520 P="T255O8L32V14C+V12C+V11C+V12C+C+V13C+V14C+V15C+
530 P1="V15G-G-V14G-G-V13G-
540 P2="O3L16V15D-V14D-D-V13D-D-V12D-D-V13D-D-V11D-D-
550 '
560 L="L16O3S1M250B8BBM4000C8S1M250BB":S=L+L+L+L
570 L0="S0M250CM4000C8CM250CM3250CCC":S0=L+L+L+L0
580 S1="S0M250C16M3500CCCCCCC":S1=L+L+L+S1
590 '
600 '        < PLAY >
610 '
620 _VOICE(@4,@14,@0,@63,@63,@33)
630 PLAY#2,T+"O5",T,T,T,T,T,T,T,T
640 PLAY#2,A,B,C,D,E,F,G,A,S,"R4."+P
650 PLAY#2,A0,B,C,D,E,F,G0,A0,S0,P+"R4"+P1+P1
660 PLAY#2,A1,B,C,D,E,F,G,A1,S,P2
670 PLAY#2,A2,B,C,D,E,F,G1,A2,S1,P
680 PLAY#2,A3,B0,B0,D0,A3,D0,"",A3
```

★いよいよベーマガが新しくなりましたね。そういえばこの本の副表題も変わりましたが，このことに気づかない読者は少なくとも10万人はいるでしょう。(静岡市・G.LAND16才)……【影：じつは私もその10万人の中に含まれてたらしい。わはは。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-8801mkII SR以降(N88-BASIC V2モード)+サウンドボードII用

ナイトストライカー

―URBAN TRAIL(アーバン トレイル)― ©タイトー

中村　茂雄

内容

タイトーのゲーム「ナイトストライカー」よりURBAN TRAIL（市街のテーマ）のプログラムです。

プログラム

たいしたことはやってませんが，この曲は，かなり音色が多いので，入力のときは注意してください。

最後に

この曲を聴くときは，なるべく8MHzで聴いてください。

反省点としては，途中にでてくるブラスの音（たぶんサンプリング）が弱いのと，全体的に曲のまとめかたが悪いということです。あと，プチノイズを目立たなくするために，ドラムにはハイ・ハットを加えました。スネアについては，自分の好みで，別のタイプにしました。

GORRY先生より一言

88でもナイトストライカーです。人気が高いですね。

こちらはFM77AVに比べると正統派の移植です。ていねいですが少しおとなしい感じがします。

ベースがジリジリしているのがちょっと残念。トータル・レベルとデチューンを少しいじるだけでけっこう変わるので試してみましょう。

ナイトストライカー～URBAN TRAIL～のミュージック・プログラム・リスト

```
10 ' ━━━━━━━━━ NIGHT STRIKER (C) TAITO ･･･URBAN TRAIL ━━━━━━━━━
20 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:' ━━━ Programed  By  Shigeo Nakamura ━━━
30 CLEAR ,&HCFBF
40 DEFINT A-Z:DIM A%(4,9),OP(4): OP(1)=1:OP(2)=3:OP(3)=2:OP(4)=4
50 AD=&HCFC0
60 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 15:READ A$:D=VAL("&H"+A$):POKE AD,D:AD=AD+1
70 C!=(C!*256)+D:C!=C!-INT(C!/3179)*3179:NEXT
80 READ A$:IF VAL("&H"+A$)<>C! THEN PRINT "DATA ERROR",CHR$(7):STOP
90 NEXT
100 DATA F3,21,D8,CF,11,00,21,01,25,00,3E,02,D3,31,ED,B0,69E
110 DATA AF,D3,31,FB,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,085
120 GOTO 270
130 '
140 *VOICE.SET
150 NO=NO-62:IF NO<0 OR NO>63 THEN  PRINT "VOICE NO .ERROR!":STOP
160 ADD=&H2100+&H25*NO:AD=&HCFD8:POKE &HCFC5,ADD AND 255:POKE &HCFC6,(ADD/256) A
ND 255
170 POKE AD ,A%(0,0):FOR J=1 TO 4:I=OP(J):AD=AD+1
180 POKE AD,(A%(I,8) AND 7)*16+A%(I,7):POKE AD+4,A%(I,5)
190 POKE AD+8,A%(I,6)*64+A%(I,0)       :POKE AD+12,A%(I,1):POKE AD+16,A%(I,2)
200 POKE AD+20,A%(I,4)*16+A%(I,3)      :POKE AD+24,A%(I,9)
210 NEXT:AD=AD+25
220 POKE AD,A%(0,1)*16                 :POKE AD+1,A%(0,2):POKE AD+2,A%(0,3)
230 POKE AD+3,A%(0,4) AND 255          :POKE AD+4,A%(0,4)  ¥  255
240 POKE AD+5,A%(0,5) AND 255          :POKE AD+6,A%(0,6) AND 255
250 POKE AD+7,A%(0,7)                  :DEF USR=&HCFC0:A=USR(0):RETURN
260 '----------------------------------------
270 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9 :READ A%(I,J):NEXT J,I
280 DATA 60,  15,  2,  1, 4500, 40,  0,  4,  0,  0
290 DATA 31,  10,  5,  1,  8,  37,  0,  8,  3,   0
300 DATA 31,  12,  6,  6,  6,   0,  0,  8,  3,   0
310 DATA 31,  10,  5,  1,  2,  24,  0,  4,  7,   0          :' BELL 1
320 DATA 31,  12,  6,  6,  2,   0,  0,  4,  7,   0
330 NO=62:GOSUB *VOICE.SET
340 '----------------------------------------
350 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT J,I
360 DATA 62,  15,  0,  1, 1500,-120, 0, 10,  0,  0
370 DATA 31,   0,   0, 14,  0,  0,  0,  15,  0,  0
380 DATA 31,  20,  15, 13,  4,  0,  0,   1,  0,  0
390 DATA 31,  13,   8, 15,  4,  0,  0,   1,  0,  0          :' DRUM (TOM)
400 DATA 31,  11,   5, 15,  5,  0,  0,   1,  0,  0
410 NO=63:GOSUB *VOICE.SET
420 '----------------------------------------
430 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT J,I
440 DATA 24,  15,  2,  1, 4500, 40,  0,  4,  0,  0
450 DATA 19,   7,   9,  7,  3, 31,  0,   2,  3,  0
460 DATA 20,   5,   9,  8,  4, 33,  0,   2,  5,  0
470 DATA 21,   5,   9,  7,  3, 21,  0,   2,  0,  0          :' MAIN 1
480 DATA 20,   7,   9,  9,  3,  0,  0,   2,  0,  0
490 NO=64:GOSUB *VOICE.SET
500 '----------------------------------------
510 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT J,I
520 DATA 53, 15, 0,  1, 1400,-120,  0,  10,  0,  0
530 DATA 31,  24,  24, 15,  5,  15,  0,  1,  0,  0
540 DATA 31,  15,   0, 15, 15,   0,  0,  1,  0,  0
550 DATA 31,  25,   0, 15,  5,   0,  0,  1,  0,  0          :' DRUM(BASS DRUM)
560 DATA 31,  20,  20, 15, 10,   0,  0,  1,  0,  0
570 NO=65:GOSUB *VOICE.SET
580 '----------------------------------------
590 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT J,I
600 DATA 60, 15, 0,  1,  800,-100,  0,  10,  0,  0
610 DATA 31,   0,   0, 11,  0,  00,  0, 15,  0,  0
620 DATA 31,  15,  14, 14,  6,   0,  0,  2,  0,  0
630 DATA 31,  19,  31, 11,  1,   0,  0,  5,  0,  0          :' DRUM(SNARE DRUM)
640 DATA 31,   0,   9, 14,  6,   0,  0,  1,  0,  0
650 NO=69:GOSUB *VOICE.SET
660 '----------------------------------------
670 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT J,I
680 DATA 57,  15,  2,  1, 4500, 40,  0,  4,  0,  0
690 DATA 31,   2,   5,  7,  3,  31,  0,  2,  3,  0
```


★影さん，このコーナーにハガキをだす人はどういう人だと思いますか？（埼玉県江鳥巣市・**北堀　茂15才**）……【**影**：彼は文明的な生活をしているのであろうか…。まさか鏡も持ってない人がいようとは…うかつであったわ。**つぐ美**：何のことやら。】

```
700 DATA 31,   2,   6,  8,  4,  29,  0,  2,  5,  0
710 DATA 31,   2,   6,  7,  3,  22,  0,  2,  0,  0          :' MAIN 1(LONG RR)
720 DATA 31,   2,   5,  8,  3,   0,  0,  2,  0,  0
730 NO=70:GOSUB *VOICE.SET
740 '----------------------------------------
750 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT J,I
760 DATA 56,  15,   0,  0,     0,  0,  0,  0,  0,  0
770 DATA 31,  13,   5,  8,  4,  28,  0,  0,  3,  0
780 DATA 31,  10,   6,  7,  4,  29,  0,  0,  7,  0
790 DATA 31,  11,   6,  6,  3,  22,  0,  1,  7,  0          :' BASS
800 DATA 31,  10,   5,  6,  3,  00,  0,  1,  7,  0
810 NO=71:GOSUB *VOICE.SET
820 '----------------------------------------
830 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT J,I
840 DATA 44,  15,   2,  1, 4500, 40,  0,  4,  0,  0
850 DATA 31,   6,   2,  2,  2,  44,  0,  8,  7,  0
860 DATA 14,   5,   3,  9,  3,   0,  0,  8,  7,  0
870 DATA 31,   6,   2,  2,  2,  45,  0,  8,  3,  0          :' Fe.VOICE
880 DATA 15,   5,   3,  9,  3,   0,  0,  8,  3,  0
890 NO=72:GOSUB *VOICE.SET
900 '----------------------------------------
910 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT J,I
920 DATA 36,  15,   2,  1, 4500, 40,  0,  4,  0,  0
930 DATA 31,   0,   0,  1,  0,  18,  0,  8,  7,  0
940 DATA 31,  14,  11,  8,  3,   0,  0,  8,  7,  0
950 DATA 31,   0,   0,  1,  0,  15,  0,  8,  3,  0          :' BELL 2
960 DATA 31,  14,  12,  8,  3,   0,  0,  8,  3,  0
970 NO=77:GOSUB *VOICE.SET
980 '----------------------------------------
990 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT J,I
1000 DATA 52,  15,   2,  1, 4500, 40,  0,  4,  0,  0
1010 DATA 31,  10,  11,  9,  6,  29,  0,  8,  3,  0
1020 DATA 31,  12,  11,  9,  6,   0,  0, 12,  3,  0
1030 DATA 31,  12,   4,  8,  2,  34,  0,  4,  7,  0         :' BELL 3
1040 DATA 31,  10,   3,  9,  2,   0,  0,  2,  7,  0
1050 NO=78:GOSUB *VOICE.SET
1060 '----------------------------------------
1070 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT J,I
1080 DATA  4,  15,   2,  1, 4500, 40,  0,  4,  0,  0
1090 DATA 31,  13,  14,  1,  8,  29,  0, 14,  3,  0
1100 DATA 22,  13,  11,  6,  6,   0,  0,  8,  3,  0
1110 DATA 31,  12,   6,  1,  2,  31,  0,  4,  7,  0         :' MAIN 2(BELL)
1120 DATA 31,  10,   9,  6,  2,   0,  1,  2,  7,  0
1130 NO=79:GOSUB *VOICE.SET
1140 '----------------------------------------
1150 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT J,I
1160 DATA 58,  15,   2,  1, 6500, 50,  0,  4,  0,  0
1170 DATA 27,   3,   4, 12,  3,  28,  0,  2,  3,  0
1180 DATA 18,  11,  10, 12,  4,  22,  0,  2,  7,  0
1190 DATA 26,  10,  11, 12,  4,  24,  0,  2,  7,  0         :' BRASS HIT
1200 DATA 27,  10,  12, 12,  5,   0,  0,  2,  7,  0
1210 NO=83:GOSUB *VOICE.SET
1220 '----------------------------------------
1230 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT J,I
1240 DATA 41,  15,   0,  0,  0,   0,  0,  0,  0,  0
1250 DATA 31,   0,   0,  4,  0,  00,  0, 15,  3,  0
1260 DATA 31,  21,   2,  0,  4,  11,  0, 12,  3,  0
1270 DATA 31,  22,   0,  0,  5,   7,  0, 10,  7,  0         :' DRUM (SYMBAL)
1280 DATA 31,  19,  12,  6,  0,   0,  0,  0,  7,  0
1290 NO=84:GOSUB *VOICE.SET
1300 '----------------------------------------
1310 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT J,I
1320 DATA 59,  15,   0,  0,  0,   0,  0,  0,  0,  0
1330 DATA 31,  21,  19,  9,  3,   0,  0,  5,  0,  0
1340 DATA 31,  19,  19,  9, 12,   0,  0,  1,  0,  0
1350 DATA 31,  28,  19,  9,  5,   0,  0,  4,  0,  0         :' DRUM (HI-HAT)
1360 DATA 31,  20,  19,  8, 15,   0,  1,  7,  0,  0
1370 NO=85:GOSUB *VOICE.SET
1380 '----------------------------------------
1390 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT J,I
1400 DATA 58,  15,   2,  1, 4500, 40,  0,  4,  0,  0
1410 DATA 19,   3,   0, 12,  2,  27,  1,  1,  4,  0
1420 DATA 17,  21,   4, 12, 12,  35,  1,  5,  4,  0
1430 DATA 22,   1,  20, 12, 13,  40,  1,  1,  4,  0         :' S.BRASS
1440 DATA 19,   7,   3, 12,  2,   0,  1,  1,  4,  0
1450 NO=86:GOSUB *VOICE.SET
1460 '----------------------------------------
1470 CMD VOICE COPY 72,A%:A%(2,0)=19:A%(4,0)=19:A%(3,5)=28
1480 NO=90:GOSUB *VOICE.SET:' Fe.VOICE 2
1490 '----------------------------------------
1500 A$="T132Y38,215":CMD PLAY A$,A$,A$,A$,A$,A$
1510 '----------------------------------------
1520 FQ$="@65C@85C @69C@85CR @65C@69C@85C":F1$="L8V12O4@M @69O4C16C16  @65C8@85C
 @69C4R  @65C@69C@85C"+FQ$+FQ$+FQ$
1530  CQ$="AAB8":CR$="GGA8":C1$="V9@71L16O3@M AA"+CQ$+CQ$+ CQ$+CQ$+ CQ$+CQ$+ CQ$
+CQ$+   CR$+CR$+CR$+CR$+"O3FF>F8< FF>F8<  GG>G8< GG>G8<
1540  A1$="@64L8V9 O5Q7E16E16 V7E4.>E2< A16>C16<B2.. >C16D16 E4G4D4<B4> C4.A2&A8
"
1550  B1$="@64L8V9 O4Q7A16A16 A16. V5O5E4.>E2 <A16>C16<B2.. >C16D16   E4G4D4<B4>
 C4.A2&A32"
1560 D1$="L8@11O5  V9Q6A16A16V7A4. Q8 V6@72O3C2&C  d4.G2&G  C4.<B2&B> F4.A2&A"
1570 E1$="L8@11O5  V8Q6E16E16V7E4. Q8 R16V4@72O3 C2&C d4.G2&G  C4.<B2&B> F4.A2&A
16
1580 '----------------------------------------
1590 CMD PLAY #5,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
1600 '----------------------------------------
1610 A2$="Q7O5E4>E2 <A12B12>C11<  B2.. >C16D16 E4G4D4<B4>  C1&C16."
1620 B2$="Q7O5 R16. E4>E2 <A12B12>C11<  B2.. >C16D16 E4G4D4<B4> C1&C32"
1630 C2$=CQ$+CQ$+ CQ$+CQ$+ CQ$+CQ$+ CQ$+CQ$+  CR$+CR$+CR$+CR$+"V10F8>F8C8<B4A8F4
 F16F16"
1640 FS$="V12@65CC V10@63B64B16.. G64G16..R8 V11@65C @69CE @65C"
1650 FT$="V12@65CC V10@63B64B16.. G64G16..R8 V11@65C @69CE"
1660 FR$="@65C@85C @69C@85C @65C@85C @69C@85C":F2$=" O4 @65C@85C @69C@85C @65CC
@69C@85C"+FR$+FR$+FS$
1670 D2$="O2 A4.>C2&C8 D4.G2  @13O6V7 C16D16 E4G4D4<B4>> C16<B16G16 F2&F4."
1680 E2$=" O2R16 A4.>C2&C8 D8&D32 R32  Q8@79O5V6 A12B12>C11 D8.G4&G16 V6@72O2 A2
B2 V7 F2&F8 V9A2"
1690 '----------------------------------------
1700 CMD PLAY #5,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
1710 '----------------------------------------
1720 E3$="O3Q7C<BG EDEF4  >C<BG EDEF4 G2.."
1730 D3$="O3Q7 R16 @72V7 C<BG EDEF4  >C<BG EDEF8. B2.."
1740 A3$=" Q8V5 R @77O3 E4D4G2 E4D4 B1&B4"
1750 B3$=" Q8V3 RR16 @77O3 E4D4G2 E4D4 B1&B8."
1760 F3$="V12@65C V10@63 B64B16.. G64G16..R8 V12@65CV11 @69CE16E16"+FT$+" V12@65
CC @69C@85C L16@65CC @69CC @65CC@69EE L8"
1770 C3$="O4L8 FC<B4AF4 G16G16>GD< B4AG4   G>GD<G4 AB>D"
1780 '----------------------------------------
1790 CMD PLAY #5,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
1800 '----------------------------------------
1810 A4$="@64V7Q7 R8 O6EGD <BG4 A1&A4  >EGD<BG AB >C4.A2&A4 CAF EDC<B"
1820 B4$="@64V5Q7 R8R16.O6EGD <BG4 A1&A4  >EGD<BG AB >C4.A2&A4 CAF EDC<B32"
1830 C4$="V9O3L16AA>A8< AA>AE <BB>B8< BB>BG  O4CC>C8< CC>C<G CC>C8< CC>C<G    O3
AA>A8< AA>AE <GG>G8< GG>GD <FF>F8< FF>FC <FF>F8< FF>FC <FF>F8< FF>FC <G-G->G-8<
G-G->G-D
1840 FU$="@65C8@85C8 @69C8@85C @65C@85C @65CRC@69C8 @85C8":F4$="L16V11O4"+FU$+FU
$+FU$+FU$+FU$
1850 D4$="Q8 V7O2A2B2>C1< A2G2A2.B4>C2D2"
1860 E4$="Q8 V5O2 R16A2B2>C1< A2G2A2.B4>C2D4&D8."
1870 '----------------------------------------
1880 CMD PLAY #5,A4$,B4$,C4$,"@72"+D4$,"@72"+E4$,F4$
1890 '----------------------------------------
1900 A5$="L8O5 B16>C16 D2&D4. @83V9 L16Q7O4 BBR4 BB>C<B RBRR >DD @64V7L8"
1910 B5$="L8O5R16.B16>C16 D2&D4&D32 @83V8O5L16  FFR4  FFFF RFRR FF @64V5L8"
1920 F5$=FU$+"@65C8@85C8 @69C8@85C @65C@85C @65CRC @69C16C16C8"
1930 C5$="O3GG>G8< GG>G<G GG>G8< GG>G<G GG>G8< GG>G<G GGAABB>DD"
1940 D5$="O2B1 L16@83O3   V7BBR4 BB>C<BR BR8 >DD Q8"
1950 E5$="O2R16B2&B4&B8. L16@83O4   V5BBR4 BBBB RBR8 BB Q8"
1960 '----------------------------------------
1970 CMD PLAY #5,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$
1980 '----------------------------------------
1990 A6$="@64V7Q7 R8    O6EGD <BG4A1&A4  >EGD<BGAB >C4.A2&A4 CAF E16D16<AB>C
2000 B6$="@64V5Q7 R8R16.O6EGD <BG4A1&A4  >EGD<BGAB >C4.A2&A4 CAF E16D16<AB>C32
```

PC-8801mkIISR

★面接の練習のとき，「なぜこの学校を受験しましたか」の質問に「運動場が広いから」と答えてしまった。（広島県呉市・四季「冬」14才）……【**編**：おそらく彼には悩みなんてないんでしょうね。**つぐ美**：練習の成果はどうだったの？　**影**：出番がない。】

```
2010 '----------------------------------------------
2020 CMD PLAY #5,A6$,B6$,C4$,"@90"+D4$,"@90"+E4$,F4$
2030 '----------------------------------------------
2040 A7$="O6D1 Q8V8C2<B4 Q7@70O4V7B4"
2050 B7$="O6R16.D2&D4&D8&D32 V6O5Q8C2<B4&B16. Q7@70O4V5B8&B32"
2060 C7$="O3GG>G8< GG>G<G GG>G8< GG>G<G GG>G8< GG>G<G  GGAAB>>DC<B"
2070 F7$=FU$+"L8@65C@85C @69C8 @85C8 L16@63BBGAEEC<A"
2080 D7$="V7O2B1>G2 V8G2"
2090 E7$="V5O2G1>D2 V6D2"
2100 '----------------------------------------------
2110 CMD PLAY #5,A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$
2120 '----------------------------------------------
2130 A8$="O5C2.<B-4>C2  <B->C4<B-  >C4.D4.E1&E4"
2140 B8$="R16.O5C2.<B-4>C2  <B->C4<B-  >C4.D4.E1&E8&E32"
2150 C8$="O3A-A->A-A-<A-A->A-A-< A-A->A-A-<A-A->A-A-< B-B->B-B-<B-B->B-B-< B-B->
B-B-<B-B->B-B-< O4cc>cc<cc>cc< cc>cc<cc>cc< cc>cc<cc>cc< cc>cc<B-B-GG"
2160 FV$="@65C@85C @69C@85C @65CC@69C@85C":FW$="@65C@85C @69C@85C @65CC16C16 @69
C16C16C8"
2170 F8$="@84V14O4L8C4 V12@69C@85C @65CC@69C@85C"+FV$+FW$+FW$
2180 D8$="Q8@78V5L8 O5C<A-B->E-GCA-B- C<A-B->E-GE-B->C  <C<GA>CE CGE  C<GA>DE
 C>C<G"
2190 E8$="Q8@78V2L8 O5R16C<A-B->E-GCA-B- C<A-B->E-GE-B->C  <C<GA>CE CGE  C<GA>DE
 C>C<G16"
2200 '----------------------------------------------
2210 CMD PLAY #5,A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$
2220 '----------------------------------------------
2230 A9$="O5C2.<B-4>C4. <B-4A-GF  E4.F4.G4.>C2.."
2240 B9$="R16.O5C2.<B-4>C4. <B-4A-GF  E4.F4.G4.>C2.&C32"
2250 C9$="O3A-A->A-A-<A-A->A-A-< A-A->A-A-<A-A->A-A-< B-B->B-B-<B-B->B-B-< B-B->
B-B-<B-B->B-B-< O4cc>cc<cc>cc< cc>cc<O4B-B-GB- O4cc>cc<cc>cc< cc>cc<B-B-GG"
2260 F9$=FV$+FV$+FV$ +FW$
2270 D9$="Q8O5A-<A-B->E- FCGB- A-<A-B->E- FCB->C16  R16 @70V5 O6Q7 E16D16E4 F16E
16F4 G16F16G4  O5CD O6CDC4."
2280 E9$="Q8O5R16A-<A-B->E- FCGB- A-<A-B->E-FCB->C16  R16 V3O6Q7 @70 E16D16E4 F1
6E16F4 G16F16G4  O5CD O6CDC4&C16"
2290 '----------------------------------------------
2300 CMD PLAY #5,A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$
2310 '----------------------------------------------
2320 DA$="O5V3E-2.D4E-2 DF4D E4.F4.G1&G4"
2330 EA$=" O5V1Q7 R16E-2.D4E-2 DF4D32 R32 V6@78O6G4.A4.B1&B4"
2340 '----------------------------------------------
2350 CMD PLAY #5,A8$,B8$,C8$,DA$,EA$,F9$
2360 '----------------------------------------------
2370 AB$="O5E32F4&F16. E-4DC<B- G64A-16&A-32. GFE- DE-FG"
2380 BB$="O5R16.E32F4&F16. E-4DC<B- G64A-16&A-32. GFE- DE-FG32"
2390 CB$="O3A-A->A-A-<A-A->A-A-< A-A->A-A-<A-A->A-A-<  B-B->B-B-<B-B->B-B-< B-B-
>B-B-<B-B->B-B-<
2400 FBA$="@65C@85C @69C@65CC @85C@69C@85C":FB$="V12L8O4"+FBA$+FBA$
2410 DB$="R1R1":EB$="R1R1"
2420 '----------------------------------------------
2430 CMD PLAY #5,AB$,BB$,CB$,DB$,EB$,FB$
2440 '----------------------------------------------
2450 AC$="Q8F2.. G1&G2.&G16. R32 Q8V7@79 O5G4"
2460 BC$="Q8R16.F2.. G1&G2.&G16. R32 Q8V5@79 O5G8&G32"
2470 CC$="O4cc>cc<cc>cc< cc>cc<cc>cc< cc>cc<cc>c<G cc>cc<cc>c<G cc>c<gcc>C<g cc>
c<g CGFE"
2480 FC$=FBA$+"@65C@85C @69C@65CC @85C@69CC  @65C@85C@69C@63G @69CC@63G8 @69C8"
2490 DC$="Q8@62O5V6F2..E16 E1&E2&E4&E16 Q8@72V8O3C4"
2500 EC$="Q8R1R2.V14@98L8 O3CC RRRR CC4C8"
2510 '----------------------------------------------
2520 CMD PLAY #5,AC$,BC$,CC$,DC$,EC$,FC$
2530 '----------------------------------------------
2540 AD$="O5A2.G4>C2<A2>D2. C<B-"
2550 BD$="O5R8A2.G4>C2<A2>D2. C<"
2560 CD$="O4L8d>d<d>d< d>d16d16<d>d< O3a>a<a>a< AA16>A16<A>A<  B->B-<B->B-< B->
B-FD"
2570 FD$=FV$+FV$+FV$
2580 DD$="V8Q8O3D1C1<B-1
2590 ED$="Q8@86V7 O5D2F4A4 C2E4G4 O4B-2>D4F4"
2600 '----------------------------------------------
2610 CMD PLAY #5,AD$,BD$,CD$,DD$,ED$,FD$
2620 '----------------------------------------------
```

```
2630 AE$="O5F2. GA1 B1&B1&B16R16"
2640 BE$="O5R8F2. GA1 B1&B2&B4..R16"
2650 CE$="O4L8D->D-<D->D-< D->D-16D-16< D->D-16D-16<    D>D16D16< D>D16<A16 D>D16
D16< D>D16<A16 L16e8>ee<e8>e<B e8>ee<e8>e<B e8>ee<e8>e<B e8>ee<e8>e<B"
2660 FW$="@65C@85C @69C@63B @65C@85C @69C@63G16E16":FE$=FV$+FV$+FW$+FV$
2670 DE$="O2F2.GA1 B1&B1&B8"
2680 EE$="A-2F4D-D1 E4 @62L8V5L8O5 EBA>C4<GB4 EBA>C4<G  >D8&"
2690 '----------------------------------------------
2700 CMD PLAY #5,AE$,BE$,CE$,DE$,EE$,FE$
2710 '----------------------------------------------
2720 AF$="@90O3Q7V7 EAB>C GED<A EBA>D<B G4."
2730 BF$="@90O2Q7V4 EAB>C GED<A EBA>D<B G4."
2740 CF$="O4E8>EE<E8>E<B E8>EE<E8>E<B ee>ee<ee>ee  <ee>ee<BBGG"
2750 DF$="@90O3Q7V6 R16EAB>C GED<A EBA>D<B G4&G16"
2760 EF$="V2D8 @79L8V7 O5EBA>C4< GB4 EA>D<BG4."
2770 FF$=FW$+"O4@65C16C16@85C@69C L16@63BBGGEC<AG- O4@69CCL8"
2780 '----------------------------------------------
2790 CMD PLAY #5,AF$,BF$,CF$,DF$,EF$,FF$
2800 CMD PLAY #5,A4$,B4$,C4$,"@72"+D4$,"@72"+E4$,F4$
2810 CMD PLAY #5,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$
2820 CMD PLAY #5,A6$,B6$,C4$,"@90"+D4$,"@90"+E4$,F4$
2830 CMD PLAY #5,A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$
2840 CMD PLAY #5,A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$
2850 CMD PLAY #5,A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$
2860 CMD PLAY #5,A8$,B8$,C8$,DA$,EA$,F9$
2870 GOTO  2430                         :'2750-2810 ｷﾞｮｳ ﾊ ﾘｽﾄ ｦ ﾐﾚﾊﾞ ﾑﾀﾞﾆ ﾐｴﾏｽ
2880 '----------------------------------:'ｶﾞ､ﾃﾝﾎﾟﾉ ﾊﾟｸﾞ ｶﾞ ﾃﾞﾙﾉﾃﾞ ﾂｹﾀｼﾏｼﾀ｡
```

評…そんなバカな！(編)



by 奈良県北葛城郡・島田和哉

評…いかしてるぜよ(影)



by 静岡県浜松市・らんぶうはらりん

★満：影様、これでどうかＯＦに……。影：満月屋、おぬしもようやるのう。満：ふっふっふ。２人：はっはっはっ……。(神奈川県横浜市・満月の人17才)……【つぐ美：(そのころ屋根裏では…) フッ、影さんまだまだあまいわね。オホホホホホ。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-9801/286シリーズ(N88-BASIC(98))＋サウンドボード用

テラクレスタ

©Nichibutsu

高峰　勇一

内容

テラクレスタのB.G.M.です。よく行くボーリング場にテラクレスタが入り，音楽が気に入ったので早速(さっそく)作りました。

プログラム

音色があまり似てないかもしれません。なにしろゲームきょう体から聞こえてくる音が少しこもっていたので…。

そんなわけで，音色は似てるかもしれないし，似てないかもしれないわけです。

苦労した点

ゲームをしながら，きょう体に耳をくっつけて曲を最後まで聞いたことです。

最後に

少々，荒削り(あらけずり)なところもありますが，すごくノリがいい曲なのでぜひ打ち込んでください。

アンプによってはP.S.G.の音が大きすぎたり小さすぎたりすることがあるので，そんなときはプログラム中のFM音源部のボリュームを調整してください。それから必ず外部スピーカにつなげてください（なるべく低音のでるやつ）。

P.S.

友達に聞いてもらったところ，「これは海外バージョンだ」と言いました。本当ですか？

●参考にしたもの

・1987年3月号ベーマガ FM77AV用「テラクレスタ」NQZ氏

GORRY先生より一言

やっと98のミュージック・プログラムの投稿も増えてきました。レギュラーめざしてファイト！

今月はなつかしのテラクレスタです。もう3年も前の話ですが，私がベーマガの仕事をやることになってはじめてチェックしたのがテラクレスタ（X1用）だったのです。掲載されたので覚えている人もいると思います。

それはさておき，このプログラムですが，ドラムの音がこもってしまっているのが残念です。バスドラムとスネアドラムはちゃんと音色を作りわけたほうがよいでしょう。

テラクレスタのミュージック・プログラム・リスト

```
1000 '---------- テラクレスタ ----------------------------------------------
1010 CLEAR ,&H2E00
1020 PLAY ALLOC 8000,8000,8000,8000,8000,8000
1030 '
1040 DIM BASS%(4,9)
1050 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ BASS%(I,J):NEXT J,I:VOICE 1,BASS%
1060 DATA  57, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1070 DATA   0, 17, 24,  4,  6, 72,  3, 11,  1,  0
1080 DATA   0, 20, 28,  8,  4,109,  3,  2,  3,  0
1090 DATA   0, 22, 28,  8, 10,103,  2,  1,  0,  0
1100 DATA   0, 21, 25, 10,  0,127,  2,  1,  0,  0
1110 '
1120 DIM DRUM%(4,9)
1130 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ DRUM%(I,J):NEXT J,I:VOICE 2,DRUM%
1140 DATA  44, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1150 DATA   0,  7, 31,  7,  4,115,  0,  2,  0,  0
1160 DATA   2, 16, 14,  3, 13,127,  0,  2,  0,  0
1170 DATA   0,  7, 31,  7,  4,112,  0,  3,  0,  0
1180 DATA   2, 12, 14,  3, 13,127,  0,  2,  0,  0
1190 '
1200 A0$="mb@44q8r2
1210 A1$="r1r1@v108o518gcefgc>c<b-^2rab-16a16fgc4.^2r1
1220 A2$="b-.b-16b-rre-4<b-16b-16g2>>e-e-de-d4.cc1^4r4<
```


★みなさんは，つぐ美さんが編集部からいなくなるのと，影さんが1人増えるのとではどちらがいやですか？（東京都杉並区・小林春樹13才）……【編：そりゃあ，もちろん影さんみたいな人が増えたら，こちらも助かりますよ。ヒクヒク。影：よろしい。】

```
1230 A3$="gcefgc>c<b-^2rab-16a16fgc4.^2r1
1240 A4$="g4g4f4g4bgfg^2>c4c4<b-4>c4ec<b->c^2f4f4e-e-4e-
1250 A5$="d4<a4>dcde-d1g1r1r1r1r1
1260 A6$="cdedc4g1^4cdedc4g4a-4e-4c4d4
1270 A7$="c1<r4v12o7grgrl16gggrl8grgrgrgr
1280 '
1290 B0$="mb@1q8v12a+16a+8.a+8a+16a+16@v110
1300 BX$="cccccccc16c16":BZ$="e-e-e-e-e-e-e-e-16e-16
1310 B1$="l8o3"+BX$+BX$+BX$+"cccccccc
1320 B2$=BX$+"ccccccc+d"+BZ$+"e-e-e-e-e-e-e-e-"+BX$+BX$
1330 B3$=BX$+"cccccccc
1340 BY$="gggggggg16g16
1350 B4$=BY$+BY$+BX$+"cccc16c16cccc
1360 B5$="ffffffff16f16f+f+f+f+f+f+f+f+gggggggg16g16gggggdgd16d16
1370 B6$="ccccccccb-b-b-b-b-b-b-b-aaaaaaaa16a16a-a-a-a-a-a-a-a-
1380 B7$=B6$+"ccccccccgggggggg16g16gggggggg16g16
1390 '
1400 C0$="mb@2v15o2q8l16bbf8bfbb
1410 C1$="l4fbfbfbl16bbb8bbbbl4
1420 CX$="fbfbfbfb
1430 C2$=CX$+CX$+CX$+"fbfbfbfb16b16b16b16
1440 C3$=CX$+CX$+CX$+"fbfb16b16b16b16
1450 C4$="l16f4b4bbffbbf8l4"+CX$+"fbl16bbb8bbbbl4
1460 C5$="fbl16bbffbbf8f4b4bbr8b8bb
1470 C6$="f4b4f4bbbbf4b4f4b4
1480 '
1490 D0$="mbo5y7,49y6,17l16s9m2000ccm800ccm2000cm800cm2000cc
1500 D1$="m800l8ccm2000cm800cccm2000cm800cccm2000cm800cccm2000cc16c16
1510 D2$="m800ccm2000cm800cccm2000cc16c16m800ccm2000cm800cccm2000cm800cccm2000cm
800cccm2000cc16c16m800ccm2000cm800cccm2000cm800c
1520 D3$="m800ccm2000cm800cccm2000cc16c16m800ccm2000cm800cccm2000cm800cccm2000cm
800cccm2000cc16c16
1530 '
1540 P1$="cegecegecegecege":P2$="e-gb-ge-gb-ge-gb-ge-gb-g
1550 P3$="<b>dgd<b>dgd<b>dgd<b>dgd":P4$="cfafcfafcfafcfaf
1560 P5$="df+af+df+af+df+af+df+af+":P6$="dgbgdgbgdgbgdgbg
1570 P7$="c<g>cdedc<g>c<g>cdedc<g>":P8$="c<a->cde-dc<a->c<a->cde-dc<a>
1580 '
1590 E0$="mbr2
1600 E1$="o6q5l16v13"+P1$+P1$
1610 E2$=P1$+P1$+P1$+P1$+P2$+P2$+P1$+P1$
1620 E3$=P3$+P3$+P1$+P1$+P4$+P5$+P6$+P6$
1630 E4$=">"+P7$+P7$+P7$+P8$
1640 E5$=P7$+P7$+P7$+P8$
1650 E6$="<"+P1$+"cdgdcdgdcdgdcdgd<b>dgd<b>dgd<b>dgd<b>dgd
1660 '
1670 F1$="r1r1l8q7v13
1680 F2$="o5gcefgc>c<b-^2rab-16a16fg<v14cefgec<b-4>ce<b->c<gb-e>v13
1690 F3$="g.g16grr<b-4g16g16e-2>ggfgf4.ee2l16v14>c<b>cdedefgf+gabab>d<l8v13
1700 F4$="<<b4b4a4b4>d<bab^2>e4e4d4e4gede^2a4a4gg4gf+4d4aaaab1b1>
1710 F5$="<q8c2.d4e2.g4>c2.d4e-4c4<a-4e-4q7>
1720 F6$="v13cdedc4g4v14cdedc4g4v13efgfe4>c4<e-4<a-4e-4f4>
1730 F7$=F6$+"<e1>r1r1
1740 '
1750 PLAY "t180
1760 PLAY A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,E0$
1770 FOR I=0 TO 2
1780 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
1790 PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
1800 PLAY A3$,B3$,C2$,D2$,E2$,F3$
1810 PLAY A2$,B2$,C3$,D2$,E3$,F2$
1820 PLAY A4$,B4$,C4$,D2$,E4$,F3$
1830 PLAY A5$,B5$,C4$,D2$,E5$,F4$
1840 PLAY A6$,B6$,C4$,D2$,E5$,F5$
1850 PLAY A6$,B6$,C5$,D2$,E6$,F6$
1860 PLAY A7$,B7$,C6$,D2$," ",F7$
1870 PLAY " "," "," ",D2$," "," "
1880 PLAY " "," "," ",D3$," "," "
1890 NEXT I
```


★最近ゲーム・ミュージックの普及にはすばらしいものがある。全国のGMファンよ，今こそ立ちあがろう。(愛知県半田市・**伊藤明彦 17才**)……【**影**：関係ないが私たち2人は，今，カラオケで「麦畑」を特訓中です。ね。**つぐ美**：ねって，私，知らないわよ。】

X1シリーズ+FM音源ボード(要NEW FM音源ドライバー)用

BURNING FORCE（バーニングフォース）

—GRASS LAND（グラスランド）—

CoM

内容

ナムコの3Dシューティング「バーニングフォース」から「GRASS LAND」です。

曲について

このゲームもシステムIIのサンプリングをビシバシ使ったBGMなので，OPMでも全パートをまかなうのもままならないという状況で，メロディにデチューンをかけるだけで精いっぱいでした。(とてもCDのように，エコー等をかける余裕などあるはずもない)。

それではあまりにもつまらないので，悪あがきに，メロディの音を2個用意して，疑似(ぎじ)エコーのようなことをしています。これだけでもないよりマシじゃないですか。

注意

このプログラムでは，ドラムを強調させるために，音量が小さめに設定されています。できるだけラジカセ等につないでお聴きください（ボードのイヤホンでは音が割れてしまう恐れがあります）。

GORRY先生より一言

曲のポイントをうまく引きだしてあります。ドラムを目立たせるために他チャンネルのボリュームをさげてあるとのことですが，むしろこれぐらいを標準にしたほうが作りやすいと思います。

当然ながら，NEW FM音源ドライバーを起動させて，このプログラムを入力してください。

参考

●ビクター・ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.2



by 兵庫県神戸市・REX=CYBER

評：うーん，きてる，きてる（影）

BURNING FORCE〜GRASS LAND〜のミュージック・プログラム・リスト

```
1000 ' ````````````````````````````````````````````````````````````````
1010 '         BURNING FORCE   << GRASS LAND (4th Day) >>   BY CoM
1020 ' ````````````````````````````````````````````````````````````````
1030 DEFINT A-Z:INIT:CLS 0:SCREEN 0:DEFSTR P:DIM A(4,10),P(255)
1040 DEFUSR1=&HF200:DEFUSR2=&HF203:DEFUSR3=&HF206:DEFUSR4=&HF209:DEFUSR5=&HF20B
1050 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X6Q8O4L4P3^20V10S0,0,0,0"):NEXT
1060 A$=USR4("P"):A$=USR2("0"):A=USR3(188):RESTORE
1070 FOR S=0 TO 8
1080 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1090 A$=USR1(CHR$(S)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1100 NEXT
1110 '
1120 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI   : Synth. Tom
1130 DATA  59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  1,  0
1140 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN
1150 DATA  20,  0,  0,  7,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1160 DATA  20, 15,  5,  7, 15, 37,  0,  1,  0,  0,  0
1170 DATA  31, 25,  0,  7, 15,  0,  0,  2,  0,  2,  0
1180 DATA  30, 13, 12,  7, 12,  0,  0,  0,  0,  2,  0
1190 '
1200 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI   : Bass Drum
1210 DATA  56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1220 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN
1230 DATA  30, 26,  0, 13, 15, 21,  0,  0,  0,  0,  0
1240 DATA  30, 28,  0, 14, 15, 22,  0,  3,  0,  0,  0
1250 DATA  30, 16,  0,  8, 15,  7,  0,  0,  0,  0,  0
1260 DATA  29, 16,  0,  8, 15,  0,  0,  0,  0,  1,  0
1270 '
1280 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI   : Snare Drum
1290 DATA  60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1300 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN
1310 DATA  30,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
1320 DATA  31, 15, 10,  7, 15,  0,  0,  6,  0,  0,  0
1330 DATA  31, 20, 10,  8, 10,  5,  0,  0,  0,  1,  0
1340 DATA  31, 15, 10,  8, 10,  0,  0,  1,  0,  3,  0
1350 '
1360 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI   : Melody 1
1370 DATA  56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1380 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN
1390 DATA  25,  4,  0,  6,  3, 33,  0,  1,  5,  0,  0
1400 DATA  25,  4,  0,  6,  2, 17,  0,  2,  5,  0,  0
1410 DATA  25,  4,  0,  6,  3, 35,  0,  1,  5,  0,  0
1420 DATA  25,  4,  0,  7,  3,  1,  0,  2,  5,  0,  0
```


★影さんてコンピュータのようですね。…命令されなきゃ働かない。編：甘い！影さんは命令されても働かない!!（茨城県水戸市・大森雅樹16才）……【Dr.D：ついでに言われなくてもよけいなことだけはやるのが影君なのじゃ！影：Dr.！お茶!!】

```
1430 '
1440 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI    : Chorus
1450 DATA  61, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1460 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN
1470 DATA  13, 10,  5,  5,  4, 57,  0,  2,  7,  0,  0
1480 DATA  18, 12,  5,  4,  6, 10,  0,  2,  3,  0,  0
1490 DATA  13, 12,  5,  4,  5, 10,  0,  2,  4,  0,  0
1500 DATA  13, 12,  5,  4,  4, 12,  0,  1,  3,  0,  0
1510 '
1520 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI    : Synth. 1
1530 DATA  58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1540 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN
1550 DATA  22, 14,  0,  4,  5, 47,  0,  2,  0,  0,  0
1560 DATA  22, 10,  0,  4,  5, 37,  0,  6,  0,  0,  0
1570 DATA  27, 15,  0,  4,  5, 37,  0,  2,  0,  0,  0
1580 DATA  27, 16,  0,  4,  8,  6,  0,  2,  4,  0,  0
1590 '
1600 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI    : Bass
1610 DATA   0, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1620 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN
1630 DATA  31, 10,  8,  7,  8, 35,  0,  4,  3,  0,  0
1640 DATA  31, 10,  8,  7,  0, 47,  0,  2,  3,  0,  0
1650 DATA  26, 10,  8,  7,  0, 37,  0,  0,  3,  0,  0
1660 DATA  31, 10,  6,  6,  0,  4,  0,  1,  3,  0,  0
1670 '
1680 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI    : Strings
1690 DATA  60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1700 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN
1710 DATA  12,  3,  0,  3,  0, 23,  0,  1,  1,  0,  0
1720 DATA  12,  3,  0,  6,  0, 15,  0,  1,  1,  0,  0
1730 DATA  12,  3,  0,  3,  0, 25,  0,  1,  6,  0,  0
1740 DATA  12,  3,  0,  6,  0, 15,  0,  1,  6,  0,  0
1750 '
1760 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI    : Melody 2
1770 DATA  56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1780 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN
1790 DATA  25,  4,  0,  4,  3, 33,  0,  1,  5,  0,  0
1800 DATA  25,  4,  0,  4,  2, 17,  0,  2,  5,  0,  0
1810 DATA  25,  4,  0,  4,  3, 35,  0,  1,  5,  0,  0
1820 DATA  25,  4,  0,  2,  3,  1,  0,  2,  5,  0,  0
1830 '
1840 P(0)="R1 [0@3V10Q8O4^20L8P3S200,12,12,80
1850 P(1)="(G,A)4&A1GR<C4D4E4FE&E1D4ER(F,G)&G1RFRB-4A-RF4RD4RE4RF4RGRER
1860 P(2)="(C,D)4&D1FR<C4>B-4A4B-A&A1G4AR(D,E-)&E-1(B-,6C)&<C>B-<C>GE-B-
1870 P(3)="@V-2A4GF4DFE4FG<C4>GFE
1880 P(4)="D4<D->A-F<FD->A-G<(A,B-)&B-B-(D,E-)&E-E-D&D1&D2.RR>@V+2
1890 P(5)="Q6L16B4<DR>A4BRF+4ARE4F+RD4ER>B-RL8Q8
1900 P(6)="(G,A)4&A1DRA4GRE4FE&E1C4D4E-4.B-2..GR<C4>B-RA4B-A4B-A4RE4RFRGR
1910 P(7)="(G,A)4&A1<CRF4E-4D4E-D1R>A4B-R(B,5C)&<C4(B,6C)&<C2&C>
1920 P(8)="(B-,6C)&<C>B-<C>GE-B-@V-2A4>B-<DFD>B-<C4>G<GE<C>GFE
1930 P(9)=P(4)+P(5)+"(G,A)4&A2.&A1L8@5V12O5^20
1940 P(10)="RRE-E-E-E-RRDDDDRDRDRRE-E-E-E-RRDDDDRDRD
1950 P(11)="RRV13<A-G-FD->B-G-<FE-DC>B-GE-C
1960 P(12)="V0R1R1V12"+P(10)+P(11)+"]
1970 FOR I=0 TO 12:A$=USR2("1"+P(I)):NEXT
1980 '
1990 P(0)="R1 [0@8V8Q8O4^40L8P3S200,12,12,80
2000 P(9)=P(4)+P(5)+"(G,A)4&A2.&A1L8@5V8^40O5
2010 P(11)="RRRV10<A-G-FD->B-G-<FE-DC>B-GE-V8
2020 P(12)="RRDDDDRRCCCCRCRC"+P(10)+P(11)+"]
2030 FOR I=0 TO 12:A$=USR2("2"+P(I)):NEXT
2040 '
2050 P(0)="R4.@6V13Q8O2^24L8B-<B-C<C>D [0|:
2060 P(1)="O3E-4RE-E-E-RE-RE-B-E-AFRE-D4RDDDRDRDR>A<D>A<D4
2070 P(2)="D-4RD-D-D-RD-RD-RD-D-D-RRC4<C>CB-<C>CDRDRFADCD
2080 P(3)=P(1)+P(2)
2090 P(4)="E-4B-E-GB-E-F4FA-F<C>FGFE4REEER>B4B<E>B<D>B<E4E4REEERE4>B<AEBAGE:|
2100 P(5)="|:E-4RE-E-E-RDRDDDDDRDD-4RD-D-D-RCRCRCG<C>C4
2110 P(6)="A-4RA-A-A-RGRGRGGGR4G-4G-G-G-D-G-FRFRA<C>FE-F:|]
2120 FOR I=0 TO 6:A$=USR2("3"+P(I)):NEXT
2130 '
2140 P1="@1O1ER @2O2D @1O1EEE @2O2D @1O1ERE @2O2D @1O1EEE @2O2D4
2150 P2="@1O1ER @2O2D @1O1EEE @2O2D @1O1ERE @2O2D @1O1E @2O2DDDD
2160 P(0)="R4. V15 Q8 L8 @1O1E @2O2DDDD [0
2170 P(1)="|:10"+P1+":|"+P2
2180 P(2)=P(1)
2190 P(3)="|:8"+P1+":|]
2200 FOR I=0 TO 3:A$=USR2("4"+P(I)):NEXT
2210 '
2220 P(0)="R4.@6V13Q8O2^44L8P1B-<B-C<C>D [0@4V12Q6O5^28P3|:
2230 P(1)="L1A&AG&GG&GL4V14F.D.G.E.<C>B-V12
2240 P(2)=P(1)
2250 P(3)="V14A-.F.B-.G.<CC>L1B&B&B&BV12:|
2260 P(4)="V13|:D2..C8&CE-2..D8&DG2..F8&FG-2..B-2A2D8&:|]
2270 FOR I=0 TO 4:A$=USR2("5"+P(I)):NEXT
2280 '
2290 P(0)="R4.@6V8Q8O2^4L8P2B-<B-C<C>D [0@4V12Q6O5^36P3|:
2300 P(1)="L1F&FE&EE-&E-L4V13D.>B-.<E.C.AAV12
2310 P(2)=P(1)
2320 P(3)="V13F.D-.G.E-.B-B-L1A&A&A&AV12:|>
2330 P(4)="V13|:B-2..A8&A<C2..>B-8&B-<E-2..D8&DF2..G2F2>B-8&:|]
2340 FOR I=0 TO 4:A$=USR2("6"+P(I)):NEXT
2350 '
2360 P(0)="R4.V12Q8L8@1O1P2E@2O2P2^40DDDD [0|:@4V12Q6O5^44P3
2370 P(1)="L1D&DC&CC&C>V13B-4<V14@7^32L8B-FDB-FE<C>GE<EG>G<GE>V12@4^44
2380 P(2)=P(1)
2390 P(3)="V13D-4<V14@7^32D->A-F<D->A-G<E->B-G<GE->B-<B-GV12F+1&F+1R1R1>:|>
2400 P(4)="V13@4^44L1|:G2..F8&FA-2..G8&G<C2..>B-8&B-<D-2..E-2E-2>G8&:|]
2410 FOR I=0 TO 4:A$=USR2("7"+P(I)):NEXT
2420 '
2430 P(0)="R4.V15Q8L8@1O1EEEEE [0@4Q7O4^20|:S200,12,12,80L8V13
2440 P(1)="@4B-4<@5DDDDRRDDDDRDRD>@4A4<@5CCCCRRCCCCRCRC>
2450 P(2)="@4A-4<@5CCCCRRCCCCRCRC>@4G4<@7^8P1B-FDP2B-FEP1<C>GEP2<EC>GP1<GE>>
2460 P(3)=P(1)+P(2)
2470 P(4)="@4B-4<<@7^8P1D->A-FP2<D->A-GP1<E->B-GP2<GE->B-P2<B-GV10P3F+1&F+1R1R
2480 P(5)="V13S220,-127,24,0O3@0ERP3EP1GGP2EEO4S0,0,0,0:|
2490 P(6)="|:L8@4E-4<@5DDDDR>@4D<@5CCCCRCRC>
2500 P(7)="@4F2..E-&E-1A-2..G&G1
2510 P(8)="S220,-127,24,0O3@0BRRP3GRRP2ERRP1BRRP3GGP2ERS0,0,0,0O4:|]
2520 FOR I=0 TO 8:A$=USR2("8"+P(I)):NEXT
2530 '
2540 A$=USR4("P"):END
2550 '
```

評…ポッ♡(つぐ美)



by 山梨県中巨摩郡・TAKE OFF

評…願いがかなうといいね(編)



dy 宮城県泉区・LAN

★残り1冊のベーマガを大学生と取り合いになり，本屋で大声でじゃんけんしてしまった。勝ちましたがあの大学生はいずこ？（北海道札幌市・すぺつなず16才）……【編：いかにも「ベーマガは売れてるゾ」という内容のハガキをもらうと私もジャンケンしたくなる。】

THE GAME MUSIC COLLECTION

アームド・F／ステージ2BGM(BONE)




TOP
TOP
TOP
D.C.

THE GAME MUSIC COLLECTION

アームド・F/FRIEND・SHIP




D.S.



Rune Worth 黒衣の貴公子

Rune Worth, this is the world of the boundary between lightness and darkness. Everything had been born there and then flourished and died there.

©1990 T&E SOFT

ハイドライドシリーズに次ぐ新ARPG遂に登場!

マップの広さ、ゲームシステム、シナリオ、今まで体験したことのないゲーム展開、見たこともない感動のシーン…。どれも「ルーンワース」の売りじゃない!空想の世界すべてが真実と同化する。「ルーンワース」は、一言では語れない。空想の世界を創るだけで、どれほどの歳月をつぎ込んだのだろう。そこには本物に近い真実の世界がある。

RPG戦士たちよ思い出してくれ、フェアリーランドに平和を取り戻したときのことを、心に深く刻み込んだ思い出を…そして、数々の感動のシーンを!君はもう気づいているだろうか?新たなる旅立ちが迫っているのを。

開発総監督・ゲームデザイン/内藤時浩、シナリオ/吉川泰生、グラフィック/三浦かよ子……。

経験値が消えた!!

経験値がRPGを支えるという固定観念。かつて、その経験値の功罪を真剣に考えたことがあっただろうか。ハイドライド以来6年、RPGに対するひとつの解答。「ルーンワース」は、経験値を捨てた。

ストーリーを創るのはキミだ!!

一本筋のストーリーに、夢が存在するだろうか。ストーリーを創るのは、プレイヤーでなければならない。プレイヤーの行動によって、11の都市で様々なストーリーが展開する。「ルーンワース」のストーリーは、プレイヤーによって創られる。

★BGMは全70曲!

PC8801SR内蔵FM音源用35曲とサウンドボードII用35曲。
MSX2 MSX-MUSIC(FM音源)用35曲と内蔵PSG音源用35曲。

★PCM完全対応

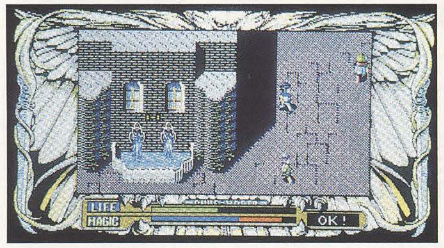
PC8801サウンドボードIIをフルに活かしたサウンド及び音声。

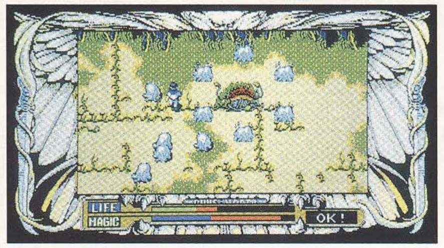
絶賛発売中!!

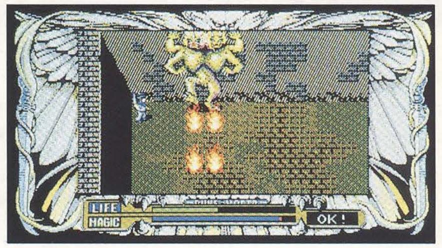
PC8801SRシリーズVA, 98DO対応 5″2D 5枚組 標準価格¥8,800
(2ドライブ専用)
- サウンドボードII完全対応、ADPCMをフルサポート
- NEC純正128KRAMボード、I/Oデータ機器製RAMボードに対応したキャッシュドライバー搭載 ● ジョイスティック対応(98DOを除く)

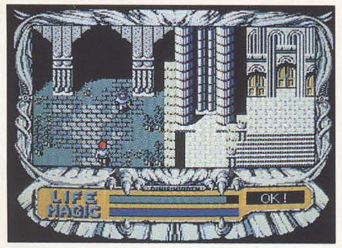
MSX2/MSX2+ (RAM64K以上 VRAM128K以上) 3.5″2DD 3枚組 標準価格¥8,800
- MSX-MUSIC(FM音源)対応 ● ジョイスティック対応

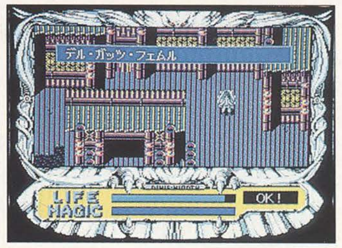
表示価格に消費税は含みません。 MSX is a registered trademark of ASCII Corp.


写真はPC88


写真はPC88


写真はPC88


写真はMSX2



写真はMSX2



ルーンワースオリジナルグッズ絶賛発売中!!

- トレーナー(フリーサイズ) 標準価格¥3,400 ユーザーズクラブ会員価格¥3,000
  カラー/ホワイト・ブラック・ダークブルー・マスタード・ワインレッド
- バンダナ 標準価格¥800 ユーザーズクラブ会員価格¥500
- テレフォンカード 標準価格¥1,000 ユーザーズクラブ会員価格¥1,000

※グッズの標準価格およびT&E SOFTユーザーズクラブ会員価格は、税込価格です。

●お申し込み方法

■左記のグッズは、通信販売のみで、販売しています。ご希望の方は、現金書留または郵便為替で、グッズ名、色、などの必要事項と、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、直接当社宛にお申し込みください(送料はサービスします。)なお、速達希望の場合は、300円をプラスしてください。
■T&E SOFTユーザーズクラブ会員の方は、会員価格でお申し込みください。会員番号を忘れずに書いてください。

「ルーンワース全曲集」
ALL SOUNDS OF RUNE WORTH
ポリスターレコードより好評発売中!
● CD:PSCX-1003
¥2,472(税込)
¥2,400(税抜)

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

T&Eマガジン25号 3月 発行中!!
★X68000新作速報★NEW 3D GOLFニューコース「エイトレイクスG.C.」・「ルーンワース」PC98版紹介など情報満載。

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.25希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT ® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770
● T&Eの最新情報がわかるテレフォンサービス 名古屋(052)776-8500

T&Eマガジン No.25請求券 ベーマガ5月号
カタログ請求券 ベーマガ5月号

▶246ページからの続き

魍魎戦記・摩陀羅



キングレコード/4月21日

コミック，ゲーム，音楽のマルチ・メディア展開を図っている『摩陀羅』のマキシ・シングル。コナミレーベル初のフルアレンジ・アルバムで，矩形波倶楽部の他に，マダラ・スーパーセッションなどが演奏に参加している。⑤のボーカルをつとめるSAORIというのは，アイドルの八木さおり。①⑤は，テレビのゲームCMで使用されている曲。

ゲーム発売元：コナミ
メディア/価格：CD KICA-1008　1,800円(税込)
収録曲：〈フル・アレンジ〉①MA・DA・RA ②やすらぎの君へ ③極光の彼方 ④破壊のシンフォニー ⑤勇気の伝説
作曲：コナミ矩形波倶楽部
演奏：①③コナミ矩形波倶楽部 ②④マダラ・スーパー・セッション
ボーカル：⑤SAORI

組曲ウィザードリィIII ～ダイヤモンドの騎士～

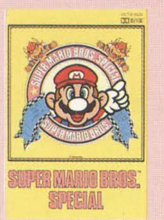


アポロン音楽工業/4月21日

ウイズ・シリーズのGM作曲者である羽田健太郎自らのアレンジ・演奏によるウィザードリィ・アルバムも，これにて3作目。ファミコン版『ウィザードリィIII』は，パソコン版で言うところの『II』。もともとはバランスがイマイチのゲームだったのを，見事に調整・アレンジして発売したところ，売り上げはなかなか快調。おなじみの交響曲っぽいBGMも好評だ。

ゲーム発売元：アスキー
メディア/価格：CD APCG-4003　2,600円(税込)
CT APTG-4003　2,300円(税込)
収録曲：〈フル・アレンジ〉①ダイヤモンドの騎士～オープニング・テーマ～ ②リルガミン城 ③ギルメッシュの酒場III ④冒険者の宿III ⑤ボルタック商店III ⑥カント寺院III ⑦町はずれにて ⑧恐怖の地下迷宮 ⑨キャンプのひととき ⑩戦闘～勇気ある戦い ⑪全員滅亡～死せる魂のメロディー ⑫ダイヤモンドの騎士～エンディングテーマ～
特典：全曲オリジナル譜面付き解説書，ジャケットステッカー
作・編曲・演奏：羽田健太郎

スーパーマリオブラザーズ・スペシャル



メルダック/4月21日

ロサンゼルスでレコーディングを敢行し，全編ボーカル・バージョンで構成された気合いの入った1枚。豪華な制作スタッフに加え，人気のアニメ声優御三家，佐々木望，林原めぐみ，川村万梨阿がスーパーDJとして全編に参加。JAPANESEバージョンとAMERICAバージョンが完成しているそうなのだが，今回リリースされているのはJAPANESEバージョンのほう。

ゲーム発売元：任天堂
メディア/価格：CD MECG-28003　2,800円(税込)
CT METG-28003　2,800円(税込)
収録曲：〈フル・アレンジ〉①心はひとつブラザーズ ②風が教えてくれる ③クッパ大王地獄橋 ④水の中からの便り ⑤迷宮の中の光 ⑥1upキノコRun away／⑦夢の中で見つけて ⑧人生いろいろゲーム ⑨地上に降りた星座宮 ⑩キノコの国のカーニバル
初回特典：オリジナル・ステッカー，スーパマリオ・オリジナルイラスト・ピクチャーCD(CDのみ)
サウンド・プロデューサー：KAZU MATSUI(代表作「ウィロー」「太陽の帝国」「レッドブル」)
編曲：Derek NAKAMOTO, Gary STOCKDALE

忍者龍剣伝II



メルダック/4月21日

テクモの新作ゲームが早くもアルバム化。「今までにないハイ・クオリティなサウンドを目指す」をポリシーとしている，メルダックのMs'LABOシリーズ第4弾。

ゲーム発売元：テクモ
メディア/価格：CD MECG-28004　2,800円(税込)
CT METG-28004　2,800円(税込)
収録曲：〈フル・アレンジ〉①Inspirated Friends Fields ②まえぶれ ③Midnight Runner ④鬼火 ⑤Culture End ⑥Next Gate ⑦Squeezer ⑧Fire Stone ⑨Shootin' Star-in your eyes- ⑩Friends Fields
初回特典：オリジナル・ステッカー，忍者竜剣伝オリジナルイラスト・ピクチャーCD
演奏：オービッツ・プロジェクト

光栄オリジナルBGM集 VOL.3 三國志II/維新の嵐



発売元：光栄/販売元：ポリドール/4月25日

カシオペアの向谷 実・作曲で話題を呼んだ『三國志II』と『維新の嵐』のパソコン・オリジナルの音を集めた1枚。シンセサイザーによるグレードアップ・バージョンも収録。

ゲーム発売元：光栄
メディア/価格：CD KECH-1001　2,700円(税込)
収録曲：①三國志II(オープニング/初期設定/列強諸国メインテーマ/列強諸国戦争テーマ/呉メインテーマ/呉戦争テーマ/華北諸国メインテーマ/華北諸国戦争テーマ/敗退/後継者選択/死亡/蜀メインテーマ/蜀戦争テーマ/外交の使者/婚姻/貂蝉の舞/魏メインテーマ/魏戦争テーマ/勝利/統一のファンファーレ/エンディング/グレードアップ・バージョン・メドレー)②維新の嵐(プレ・オープニング/オープニング/初期設定/メイン1/メイン2/説得(思想)/戦闘(要人)/死亡/藩政/メイン3/メイン4/説得(信頼)/戦闘(藩兵)/統一(倒幕)/統一(思想)/エンディング/グレードアップ・バージョン・メドレー)
編曲・演奏：葛生千夏

VIDEO ビデオ

スーパーダライアス・パーフェクション



NECアベニュー/3月21日

PCエンジン・CD-ROM版『スーパーダライアス』の全ステージを収録。プログラマー本人による〝究極のプレイ〟は一見の価値あり。噂の「26体戦えますか」モードの隠しコマンドが明らかに！

ゲーム発売元：NECアベニュー
メディア/価格：VHS N58V-9　5,974円(税込)
(110分カラー/ステレオHiFi)
特典：公式攻略マニュアル豆本

はじめまして



ポリスター/3月25日

『スーパーリアル麻雀PII，PIII』に登場する，ミキ，カスミ，ショーコという3人の少女を主人公にしたオリジナル・ビデオアニメ。ちょっぴりきわどいシーンも……。

ゲーム発売元：セタ
メディア/価格：VHS PSVX-1001　5,800円(税込)
(30分カラー/ステレオHiFi)
予約特典：豪華豆本(下巻)

ダライアスII



ポニーキャニオン/4月4日

2月21日に発売された同名ビデオのレーザーディスク版。激しくむずかしいシューティング・ゲーム『ダライアスII』のスタートからエンディングまでのプレイ，2人プレイ，各ボスキャラなどを収録。プレイ時の参考にどうぞ。

ゲーム発売元：タイトー
メディア/価格：LD PCLP-00029　5,800円(税抜)
(45分カラー/CLVステレオ)

マージャン・ギャルズ・グラフィティ・ベストコレクションNo.2



ポニーキャニオン/4月28日

大好評の『マージャン・ギャルズ・グラフィティ』のVol.3とVol.4を1枚のレーザーディスクにまとめあげた作品。ニチブツの麻雀RPG『トリプルウォーズ』は笑える。

メディア/価格：LD PCLP-00040　4,800円(税抜)
(60分カラー/CLVステレオ)

SCORE 楽譜集

グラディウス・シリーズ楽譜集I 〈グラディウスIII全曲集〉



キングレコード/3月5日

ゲーム発売元：コナミ
品番/価格：KIZA-1001　2,000円(税込)
収録曲：グラディウスIII全23曲

悪魔城ドラキュラ・シリーズ全曲楽譜集



キングレコード/3月21日

ゲーム発売元：コナミ
品番/価格：KIZA-1002　1,500円(税込)
収録曲：①悪魔城ドラキュラ(ファミコン版)全15曲 ②ドラキュラII(ファミコン版)全9曲 ③悪魔城伝説(ファミコン版)全26曲 ④悪魔城ドラキュラ(アーケード版)全15曲 ⑤ドラキュラ伝説(ゲームボーイ版)全11曲

グラディウス・シリーズ楽譜集II



キングレコード/3月21日

ゲーム発売元：コナミ
品番/価格：KIZA-1003　2,000円(税込)
収録曲：①グラディウス(アーケード版)全11曲 ②グラディウスII(アーケード版)全19曲 ③沙羅曼蛇(アーケード版)全9曲 ④グラディウス2(MSX版)全16曲 ⑤パロディウス(MSX版)全14曲 ⑥ゴーファーの野望・エピソードII(MSX版)全20曲

GMレコード会社伝言板

●FROMポニーキャニオン

FM東京が運営している〝FM-Pネット〟という音楽専門のパソコン通信ネットに，サイトロン・レーベルの「ゲームミュージック・ファクトリー」がスタートしました。FM-Pネットは，全国130カ所にポイントを持つ超大型ネットで，音楽データのやりとりもできます。もちろん，サイトロンとしては，近い将来に，ゲーム・ミュージックのSEやBGMデータの提供もはじめる予定。興味のあるかたは，ぜひこの機会にパソコン通信をはじめてみませんか？

入会案内書ご希望のかたは，下記あてまでハガキでお申し込みください。
〒102 東京都千代田区九段北4－3－31
ポニーキャニオン映像制作事業部 サイトロンレーベル「FM-Pネット」係

●FROMアポロン音楽工業

毎年恒例になっている，第4回ファミリー・クラシック・コンサートの日程が決定しました。
日時：8月15日
会場：東急BUNKAMURAオーチャード・ホール
指揮：すぎやまこういち
演奏：NHK交響楽団

●FROMキングレコード

『グラディウスIII』のアルバムの愛蔵家No.の下3ケタが049，301，407，758，210のかたに，矩形波倶楽部のサイン入りポスター・カレンダーをプレゼント致します。当選された方は，愛蔵家No.入りステッカーを封筒に入れ，下記の宛先までお送りください。締め切りは5月13日(消印有効)です。
〒112 東京都文京区音羽2－2－2 アベニュー音羽
キングレコード㈱「グラディウスIIIプレゼント」係

ゲーム・ミュージック&ビデオ発売予定一覧

	発売日	タイトル	発売元
アルバム	5月21日	●ファイナル・ファイト/アルフ ライラ ワ ライラ(ファイナル・ファイト/戦場の狼II/1941/カプコンワールド/ハテナ?の冒険)	ポニーキャニオン
		●ファイヤー・エムブレム	ポニーキャニオン
		サイトロン1500シリーズ	
		●空牙	ポニーキャニオン
		●ROD LAND	ポニーキャニオン
		●マーベルランド	ポニーキャニオン
		●ゲームボーイ・グラフィティ	日本コロムビア
	5月25日	●ファイナルファンタジーIII	ポリスター
	6月5日	●交響詩グラディウス	キングレコード
	7月21日	●パーフェクト・コレクション・イースI	キングレコード
	発売日未定	●シュヴァルツシルトI&II	アポロン
		●はにい・いん・ざ・すかい	ポリドール
		●不思議の夢のアリス	ポリドール
ビデオ	5月21日	●忍者竜剣伝II・攻略ビデオ	メルダック
	8月21日	●オリジナル・ビデオアニメ「忍者竜剣伝II」	メルダック

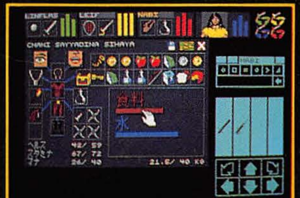
やっぱり凄い！噂を超えた面白さ。

世界中で数々の金字塔を打ち立てたリアルタイムRPG「ダンジョン・マスター」の興奮は本物だった。
3Dグラフィックスに展開される奥の深い迷路、数々のトリック、
パーティーを突然襲って来る不気味なモンスター、組合せと熟練度によって決定される魔法、
それぞれの武器によって異なる攻撃方法、そして何よりもプレイヤーの思考、
行動にリアルタイムで反応する見事なゲーム・システム……
まさにこれこそ本物のリアルタイムRPGだ。

Dungeon Master









24人の個性あふれるキャラクター

冒険は24人のキャラクターから４人を選ぶことから始まる。それぞれの特性を見極めてパーティーを組むのだ。

魔法は呪文の掛け合わせ。4つの元素がそれぞれ6種なんと計1548の組み合せ。

戦いに必要な魔法はシンボルの組合せで決定。熟練度も加味されてより強力な魔法を編み出せ。

戦いはリアルタイム

持っている武器の特性、パーティーの並び方を瞬時に判断。一瞬の躊躇が命取りになってしまう苛酷な戦闘だ。

豊富なアイテム、武器、防具

プレイヤーの装備は頭から足まで。冒険に必要な水と食物。謎を解明するための鍵や巻物。全てが計算された必要品。

恐怖すら覚える臨場感

音が聞こえる、影がみえる、一歩先に隠された謎やモンスター。リアルタイムRPGのみがもつ緊張感にのめりこむ。

ダンジョン・マスター

「ダンジョン・マスター」オリジナルTシャツ(Mサイズ)
¥1,800(送料込み)にて限定発売!



ご希望のかたは現金書留にて
下記通販係までお申し込み下さい。

好評発売中

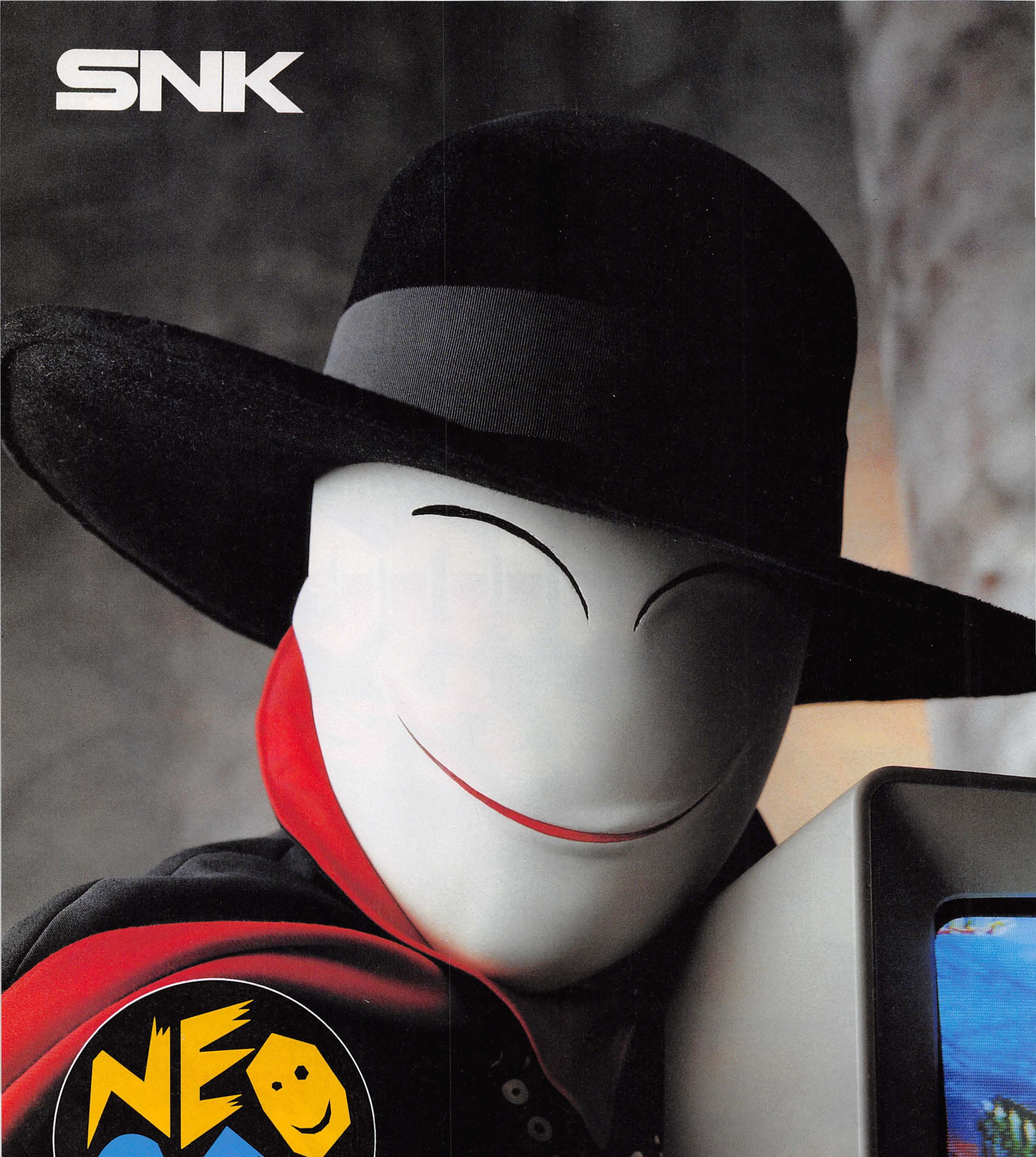
■X68000
マウス対応

■PC-9801VM21/11, VX, RX, RS, RA ■PC-98DO
■PC-9801UV21/11, UX, CV, EX, ES
要バス・マウス/アナログRGB対応

各¥9,800(税抜)

■発売 ビクター音楽産業株式会社

通信販売　当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)　〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉



超ド級レンタル・ゲーム「ネオ・ジオ」™

4月26日、レンタル・ビデオ店、ゲームセ

株式会社 エス・エヌ・ケイ●大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号●東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F

凄いゲームを、連れて帰ろう。

ゲームセンター・マシンとまったく同一のゲームが、あなたの部屋で楽しめる。

最先端のゲームセンター・マシンをプレイしたなら、あなたは、きっと感じるだろう。家庭用ゲーム・マシンとは次元の異なる迫力の世界を。これからは、その興奮が家庭でも楽しめるのだ。「ネオ・ジオ」は、当社の最新ゲームセンター・マシン「MVS(マルチビデオシステム)」と、まったく同一のゲームがレンタルで手にできる新時代のエンターテインメント・ギア。コンパクトなボディに、最大330メガもの大容量データメモリーを始め、最新の技術と表現力を凝縮。立体感溢れるグラフィック、卓越したスピード感、そして人の絶叫や歌声をもリアルに再現するサウンドをベースに、ストーリー性豊かなゲームが、超ド級の迫力で展開される。そのハイグレードな臨場感に、プレイヤーは、きっと震撼するはず。さあ、凄いゲームを連れて帰ろう。あなたの部屋は、かつてない劇的なゲーム・ワールドに包まれる!

超ド級のソフトを次々とリリース。乞うご期待。



マジシャンロード 46 MEGA

ナム-1975 46 MEGA

ベースボールスターズ プロフェッショナル 50 MEGA

トッププレイヤーズゴルフ 62 MEGA

麻雀狂列伝 西日本編 42 MEGA

ライディングヒーロー 42 MEGA



ンターで、レンタル開始。

劇的体験 MAX330MEGA

3D-RPGの新しい流れはアーテックが創る

DARK WRAITH



新発売「New Δ-Σ 法」による、
取り込み画像の常識を破る
流麗なグラフィック。
遠くにみえる
敵にまで攻撃できる、
スーパーリアルバトルシステム。
効果音モードなど、
FM音源の機能を
フルに引き出した
オリジナル音色使用で
さらに充実したBGM。
従来の3Dとは
全くレベルが違う、
細部まで描きこまれた
背景を可能にした
テトラゴナル合成法。
すべての操作がマウスででき、
キーボード使用時も
片手で操作できる、
イージーオペレーション
システム。
お互いに絡み合い
ながら進行する、
豊富なクエスト&イベント。

PC-9801 VM・UV以降
PC-286 シリーズ
要MS-DOS(Ver.2.11以降)
必要メモリ640KB
FM音源・バスマウス対応
5"2HD 3.5"2HD 各3枚組
¥9,600 好評発売中

自分のしあわせは自分でつかむ

WITCHES OF BARBATUS
バルバトゥスの魔女



ーアーテックの88ゲームは
こうしたいー

何よりも気軽に、
誰にでも親しみやすいように、
システムオンリーから
開放されたい人へ、
女性のゲーマーへ向けて、
……などアーテックに寄せられる、
できる限りのニーズにこたえたい!
「バルバトゥスの魔女」は、
そんなコンセプトから
生まれました。
誰よりもあなたのために。
ゲーム本来の楽しさを忘れずに。
最も親しみやすいRPG!
ナンテ呼ばれたいナ。



PC-88シリーズ(SR以降)(サウンド・ボードII対応)
5"2D 4枚組
好評発売中 ¥7,800

ARTEC アーテックCorp
東京都練馬区石神井1-26-13 福本ビル3F TEL.03(904)0440

今、X68000の通信が変わる!!!

た〜みのる2

ユーザー重視の機能を搭載して

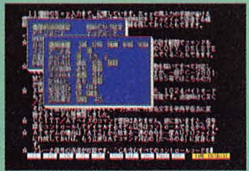
好評発売中
17,800円

24/31KHz
ディスプレイ
対応

「た〜みのる」が装いも新たに「た〜みのる2」として登場！
「た〜みのる」が通信入門版なら
「た〜みのる2」はマニアタイプの通信ソフトです!!

〈機 能 概 要〉

★ウインドウメニュー方式による機能選択。★オートダイヤル・オートログインプログラムの自動作成機能。★オートログインプログラムのユーザー作成可能。★「た〜みのる2」起動時オートダイヤルするホストの設定が可能。(登録により起動時指定ホストへのオートダイヤル可能)★アップロード・ダウンロード機能。★アップロード時のウエイト種別の選択、及び各ウエイト時間の設定機能。(文字間待ち時間・行間待ち時間・待ち文字列の設定)★XMODEM方式(SUM128/CRC128/CRC1024)によるアップロード・ダウンロード機能。★バックログ(受信バッファ)機能。(直接送信・保存・文字検索・エディタへの直接転送・表示領域の可変・逆スクロール・容量設定・バックログリセット・バックログメモリ使用量表示・バックログ参照時に通信が可能) ★通信画面からのバックログスクロール。(バックログを開いて通信を行なっている最中に、通信画面上からバックログ画面をスクロールさせることができます。)★オリジナルエディタの搭載。(指定範囲直接通信・保存・文字列検索・文字列置き換え・指定行ジャンプ・部分コピー・エディタ領域の可変・エディタで編集中に通信が可能)★ヒストリ(UNDO)機能・編集機能・(11個までのヒストリー・1ラインエディタによる文字列の編集・登録)★通信中に子プロセスによるHumanコマンドの実行。(実行コマンドの事前登録が可能)★自動実行トレース表示機能。★ファイル内容表示。★ファイル一覧表示・選択。(ファイルソート・サーチ機能)★指定パス・ディレクトリのツリー表示機能。(パスの事前登録が可能)★ディレクトリー覧表示・選択。★ヘイズAT・CCITT・MNPモデム対応。★半角カタカナの平仮名変換表示。★ローカルエコー可能。★16進表示による受信文字列表示機能。★ブレーク信号送信時間設定機能。★画面表示色の設定変更可能。★232C割り込みインジケータ表示。★画面モードの変更可能(24KHz、31KHz)★カラムゲージ表示機能。★チャット用1ラインエディタ編集。★ファンクションキー(F1〜F20)・カーソル移動キーの開放によりユーザー設定可能。★ユーザーキーの設定(アルファベットA〜Zまでに文字列設定可能)★通信終了時のバックログ自動または指定保存機能。



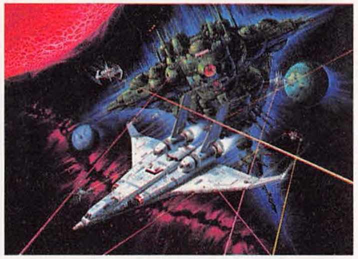
X68000
専 用

パソコン通信ソフト

「た〜みのる2」はX68000用に製作された通信ソフトです。X68000の機能を充分に引き出して、ユーザーの方々が簡単に操作できるよう工夫・製作されています。

「た〜みのる」ユーザーに差額交換サービス実施中!!
ユーザー登録をされていない方は早目に愛用者カードをお送り下さい。

ネメシス'90
NEMESIS



開発順調

¥8,800

「ネメシス」このネーミングに聞き覚えはありませんか？そうです!!あのグラディウス2(MSX版)の海外名なのです。これを、大幅にアレンジX68000用「グラディウス2」SPSオリジナルとして移植、開発中!! X68000のグラディウスシリーズがまた一つあなたのコレクションの中に増えますよ!!!

ワールドコート

近日発売!

¥8,800

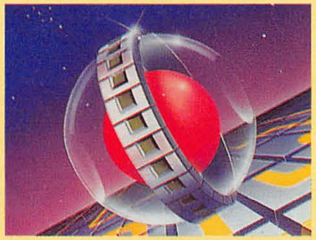
あの「ワールドコート」が、X68000版で新登場!!
ゲームセンターで手に汗を握ってプレイしたテニスの興奮をX68000で再現します。もちろん、ひょうきんQ3−C3・Q2も忠実に再現して皆様のお相手をします。



好評発売中

コナミのパズルゲーム「キューブリック」のX68000の移植版

キューブランナー
CUEB RUNNER



……あなたは、全面制覇できますか?……
レールのついた15枚のブロックを巧みに組み合わせてモアイの乗ったキューブを時間内に全部のレールを通過させれば面クリアです。とにかく、夢中になること間違いなし。じっくりパズルゲームで過ごしましょう。

SPS-NET

TEL (0245)46-1167(代)

Tri-P 好評運営中(4回線) / 一般回線(9回線) MNPクラス7

24時間運営(N81XN)
ゲストID(GUEST)
※GUESTアクセスは無料ですのでぜひ、一度試してください。

入会方法

登録料¥3,000(税別)
会費無料

下記の用紙に直接記入するか又は、コピーして記入し、72円切手同封の上、「SPS-NET係」までお送り下さい。届き次第、仮登録を行いID発行後SPS-NET専用の郵便振込み用紙ならびに運用の手引きをお送りいたします。それに従い、3ヶ月以内に登録料3,000円(税別)を御入金下さい。入金確認後正式会員として再登録します。

例◎パスワード=SPS-NET (8文字まで大小文字の識別あり)
(　　　　　　)

◎本名=大和大五郎(8文字まで)
(　　　　　　)

◎ペンネーム=大ちゃん(4文字まで)
(　　　　　　)

◎年齢=30(現在の年齢)
(　　　　　　)

◎電話=0245-45-5777(市外局番から)
(　　　　　　)

◎職業=株式会社エス・ピー・エス(16文字まで)
(　　　　　　)

◎住所=福島市太平寺字町ノ内5-3(24文字まで)
(〒　　　　　)

◎自己紹介=SPS-NETをよろしく (24文字まで)
(　　　　　　)

◎システム構成=X68000ACE-HD MD2400B (18文字まで)
(　　　　　　)

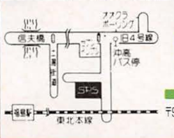
★Tri-P資料(必 要・不 要)
Tri-P資料不要の場合62円切手を同封してください。

好評発売中!

「棋 太 平」各種発売中
……………………価格T4,500円5″FD **6,500円**
……………………5″2HD 3.5″FD **7,000円**

「ザ・リターン・オブ・イシター」
……PC-8801以降PC-9801シリーズX1ターボFM77価格 **6,800円**

「た〜みのる」X68000………価格 **12,800円**
「HOST PRO-68K9」…価格 **59,800円**
「HOST PRO-68K3」…価格 **39,800円**
「JETターボ・ターミナル」……価格 **9,800円**



(株)マイコンハウス
SPS
〒960 福島市太平寺字町ノ内5-3 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます 尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください ●口座番号 郡山5-12298 ●加入者名㈱エス・ピー・エス ●金額 代金に3%の消費税を加算した額●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください その場合、おつりのいらないようにお願いします

■表示価格に消費税は含まれておりません。

人間の顔をしたシミュレーションです。

スーパーアクティブシミュレーション

DUEL 98

PC-98シリーズ近日発売 8,700円



今、戦場がドラマになる。

リアルな、できるだけリアルな戦いを再現するため640Kのメモリーをフル活用。

武将から一兵卒にいたるまで、細かく性格づけを行ない、それを動きでも表現。

スクロール画面はほぼフルスクリーン。

しかも、最大約540画面分もの広大な戦場を一気に高速スクロールで見られ、部隊配置もリアルに再現。

包囲戦も強行突破も自由、作戦しだいで敵の出方も変わる！近くの部隊を次々と戦いに投入することも可能！

最大100近くにおよぶキャラクター1人1人がまじめに戦う、

戦術級アクティブ シミュレーションは K.S.K.だけ。

K.S.K.ゴチャキャラシリーズ

- ●シルバーゴースト PC-88／7,800円 X1ターボ(タケル専用)
- ●ファーストクィーン PC-98, 88VA, X68000／8,800円
- ●DUEL PC-88／8,700円

新作予定 ファーストクィーン2
DUELキャンペーン版R.P.G.シナリオ／DUEL川中島／CD-ROM対応版

KSK クレソフト
〒330 埼玉県大宮市大門町3-197
星野第二ビル302号 ☎048(646)0660

お求めはお近くのパソコンショップで。通信販売をご希望の方は住所・氏名・電話番号・商品名・機種名を明記の上、現金書留でお申し込み下さい。

SCITRON'S *new* RELEASES

G.S.M.1500シリーズ 4月21日2タイトル同時発売!!

G.S.M. 1500 SERIES

S.C.I./タイトー

CD:PCCB-00024

ユーザーから特に人気の高かった一押しのアイテム、タイトーの「S.C.I.」遂に登場！ オリジナルバージョン収録に加え、海外バージョンを含む音声合成コレクション、SEコレクションを完全収録。



エア・バスター/カネコ

CD:PCCB-00025

ゲームミュージック業界初のカネコCD化、遂に実現！ 新作「エア・バスター」のオリジナルバージョン収録に加え、作曲者自身の手によるアレンジバージョン1曲を収録。



CDのみ発売 各¥1,500(税込)いずれも解説書、楽譜付
特典:CDケースサイズ・カラーステッカー

☆GSM1500シリーズ・プレゼントキャンペーン第2弾開始！ すべての1500シリーズについている応募券を5枚集めて送ると、先着3000名様にサイトロン特製CDインテリアスタンドをプレゼント(詳しくは商品をご覧下さい)。

DISCOGRAPHY NOW ON SALE

GAME MUSIC BEST OF THE YEAR 1989

CD:PCCB-00022 ¥2,500(税込) カセット:PCTB-00005 ¥2,500(税込)
〈特典〉ゲームロゴステッカー(2枚組)、ゲームパンフレット集、各ゲームミュージックの作曲者解説、ゲーメストライターによるゲーム解説。収録曲 ワルキューレの伝説/ナムコ ダライアスII/タイトー ストライダー飛竜/カプコン ナイトストライカー/タイトー ターボアウトラン/セガ スプラッターハウス/ナムコ フェリオス/ナムコ メタルホーク/ナムコ テトリミックス/セガ 大魔界村/カプコン



GAME BOY MUSIC

— G.S.M. NINTENDO 2 —

CD:PCCB-00023 ¥2,500(税込) カセット:PCTB-00006 ¥2,500(税込)
〈特典〉ゲームキャラクターピンナップ、解説書、楽譜。
収録曲 スーパーマリオランド メインBGMメドレー/地下BGM/シューティングステージBGM/チャイ王国のテーマ/エンディングメドレー ゴルフ ゴルフBGMメドレー テトリス TYPE A/TYPE B/TYPE C/TYPE A(初期バージョン)〜エンディング集 ソーラーストライカー 追跡〜大暗黒星トリノ〜/戦闘〜トリノント軍〜/帰還〜マザ



VIDEO・LD

ダライアスII



NOW ON SALE
カラー/Hi-Fi ステレオ/45分
VHS:PCVP-10135
¥4,800(税抜)



NOW ON SALE
カラー/CLV/デジタルステレオ/45分
LD:PCLP-00029
¥5,800(税抜)

専用大型筐体による2画面スクリーンの迫力を再現 〈映像特典〉ZUNTATA ㊙レコーディングシーン収録

マージャンギャルズグラフィティ電脳美少女図鑑ベストコレクションNo.2



4/28 ON SALE
カラー/CLV/デジタルステレオ/60分
LD:PCLP-00040 ¥4,800(税別)
ビデオのマージャンギャルズグラフィティVOL.3(ホームデータ特集)とVOL.4(ニチブツ特集)のカップリング盤LD
〈収録作品〉
(ホームデータ)麻雀放浪記外伝/麻雀放浪記控/麻雀ビタミンC/麻雀鹿鳴館/麻雀個人教授/麻雀女子プロレス・ギブアップ5秒前(ニチブツ)トリプルウォーズ/ギャルの開花/ギャルの告白/麻雀Gメン'89/麻雀好きの懲りない面々

FM-P NET入会案内

入会案内書ご希望の方は下記宛までハガキでお申し込み下さい。
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31 ポニーキャニオン映像制作事業部 サイトロンレーベル「FM-Pネット」係

SCITRON INFOMATION

パソコン通信「ゲームミュージックファクトリー」スタート！ FM東京の運営する音楽ネット"FM-Pネット"は、全国130ヶ所にアクセスポイントがある超大型ネット。しかも、音楽データをやりとりできる音楽専門ネットなのだ。そのネットにサイトロンレーベルの「ゲームミュージックファクトリー」がついにスタート。この機会に、ぜひパソコン通信を始めよう！ 将来的にはゲームミュージックのSEやBGMのDATA提供を始める予定だぞ!!

サイトロンファンクラブ FSG 第3期 会員募集！

俺達の愛するゲームミュージックのファンクラブが只今活動中だ！ 詳しい事は、62円切手を貼った返信用筒封(あなたの住所、氏名を書いて)を同封の上、次の宛先まで送ってくれ。折り返し入会案内を送っちまうぜ!!
〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号 サイトロン・アンド・アート㈱内 FSG「入会案内は俺のもの」係



サイトロンテレホンインフォメーション 東京 03-236-4000
(毎月20日頃内容が変わります。電話番号は間違えないよう正確に！)

★サイトロンレーベルに関するお問い合わせ
サイトロン・アンド・アート㈱ TEL.03-498-7273
㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部 TEL.03-221-3151

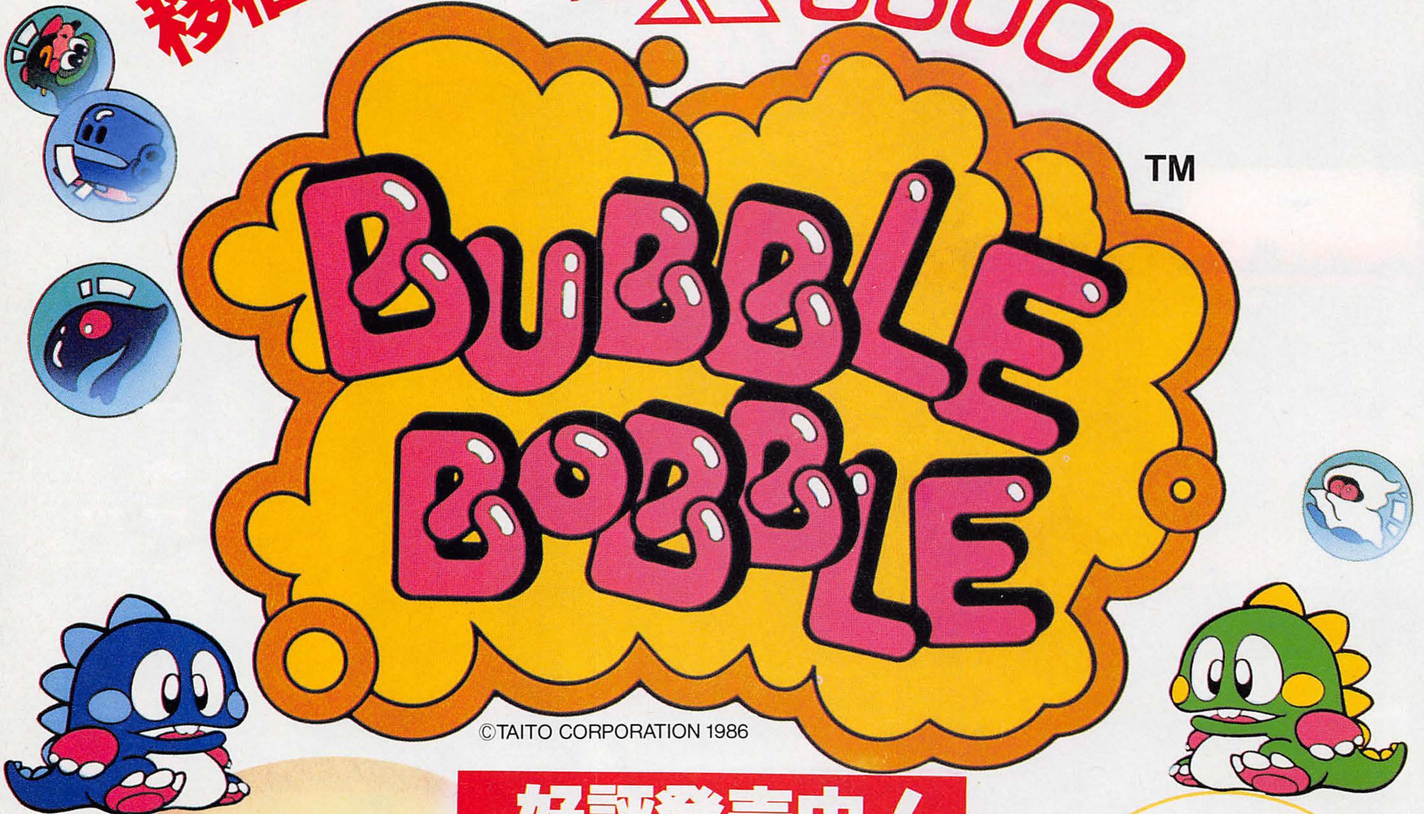
SCITRON&ART INC. PONY CANYON INC.


namcot
PC Engine
待ってた甲斐が、ありました。
スプラッターハウス
SPLATTERHOUSE
この館では、あなたの悲鳴は誰にも聞こえない
SCORE 200
LIFE ITEM
SCORE 0
LIFE ITEM
好評発売中
6,800円（税別）
源平討魔伝
諸行無常の復讐絵巻
好評発売中
6,800円（税別）
シューティングゲームの
流れを変える!!
360度マルチシューティング
BARUNBA
バルンバ
4月27日発売
©ZAP CORP/NAMCO LTD.
6,800円（税別）


ファミリー コンピュータ TM用カセット
ファミリー コンピュータ TMは任天堂の商標です。
namcot
デジタル・デビル物語（ストーリー）
女神転生II
「デジタルデビルストーリー/女神転生」から3年、強烈なファンのラブコールに応え、「女神転生II」が新たに登場。舞台は2036年の東京。登場する悪魔の数は150から250に増えた。音楽はハードロックが基本。
4メガ+バッテリーバックアップを搭載し、神と悪魔、善と悪、最新のテクノロジーの世界を表現した傑作品。
好評発売中
7,800円（税別）
©西谷史／㈱徳間書店／ムービック／シップス

移植快調 バブルボブル for X68000

マイコンソフト
電波新聞社　出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111



好評発売中！

アーケード版開発者のお墨付き
「X68Kバブルは最高の出来ばえ」
MTJ/三辻　富貴朗

とかく、今までの移植の中では群を抜いてトップクラスの出来映え！正直いってここまでオリジナルにこだわったのは、このX68K版だけではないだろうか？………細かな部分や操作性にいたるまでどこをとっても完璧！まさに、職人芸といったところ。開発者自身である私ですらびっくりしてしまったぐらいだ！あの業務用バブルボブルが完璧な形で、再びわが家で遊べると思うと感無量である！さらに今回はおまけとして「サイバブルン」（開発コード・ネーム）がついてくるというから、これだけでもお買得ではないだろうか?!

キャラクターは私が正式に電波新聞社から依頼を受け制作している。おまけと呼ぶにはぜいたくな「サイバブルン」に………こうご期待！（私もはやく買って遊びた〜い!!）











二人の力を合わせて真のエンディングを目指せ!!

バブルボブル for X68000

●対応機種：X68000 ●価格7,200円（税抜き）
●メディア：5″FD ●ステレオ対応 ●アタリ仕様ジョイスティック対応 ●二人同時プレイ可能


マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1−11−15
電話 03(445)6111
マッハを体験。迫力の3Dシューティング。
敵機の猛攻撃をくぐり抜けるスリル。
バルカン砲とミサイルを撃ちまくる快感。
加速すればG(重力加速)を感じる高速処理。
天地が逆さになる戦闘機独自の急速旋回飛行。
ヘビーメタルで決める!!
熱く、ワイルドなサウンドが(3チャンネル音声合成)
君の心をかき立てる。
アナログ・ジョイパッド XE-1AP対応
© SEGA 1987
メガドライブ
AFTER BURNER II
好評発売中
ロックオン・ファイアー!
けっ死のエアーダンス!
アフターバーナーII
機種 セガ メガドライブ
容量 4メガビット
価格 6,900円
発売日 第1回目 3月20日
第2回目 4月下旬
F14XX(ダブルエックス)トムキャット
(F14Aトムキャットの改良型)
●エンジンの改良により、マッハ2.5からマッハ3に。
●バルカン砲を1門を2門に。
●全方向射程可能ミサイル100発装備。

ゲームソフトは

永遠のエンターテイメント作品だ―。

CHALLENGE! Personal Computer 大好評発売中!!

A.V.G＆R.P.G V

（アドベンチャーゲーム／ロールプレイングゲーム）

パソコン・ゲームの楽しさを伝える本 定価：2,100円（税込）



★素晴らしきアドベンチャー・ゲームの世界

ストーリー仕立ての記事形態に初チャレンジ。『スナッチャー』と『首斬り館』は，読みごたえあり!

スナッチャー
アンジェラス
バーニングポイント
サイオブレード
きまぐれオレンジロード
ホワッツ・マイケル
オールド・ヴィレッジ・ストーリー
ガウディ
展望台
秘録・首斬り館
神の聖都
ルパン三世・バビロンの黄金伝説
どろろ

★ロールプレイング・ワールドへの誘い

10ページにもわたって展開される『イースIII』の「ホンキホンネ」は，一読の価値あり!

ワンダラーズ・フロム・イース
サーク
ハイドライド3 S.V.
ウィザードリィIV
アドヴァンスト・ファンタジアン
アークス

★シミュレーションゲーム・ガイダンス

初心者向けに，シミュレーション・ゲームとは，どういうものなのかを解説しています。

★ホンネで討論！クリエイター＆読者座談会

ベーマガの読者代表が，ソフトハウス，ライターと一緒に，コンピュータ・ゲームの未来について熱く語り合う! この本ならではの特別企画です。

★第1回全国統一AVG＆RPG模擬試験

豪華商品付きの模擬試験です。締切は3月末。今なら間に合う! 腕に自信のあるかたの参加をお待ちしています。

★人気ゲーム㊙テクニック集

パソコン・ゲームの裏ワザを網羅。160本の人気ゲームのテクニックをゲームごとに分類しています。

★ゲーム・ミュージック楽譜集

スナッチャー，グラディウス2，沙羅曼蛇，悪魔城ドラキュラ，アンジェラスの楽譜を掲載。

★メイキング・オブ・AVG＆RPG V

ちょっとおもしろい，この本ができるまでのお話です。

電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎ 03－445－6111

CHALLENGE! PCEngine ゲーム

PCエンジン・ゲームのおもしろさを凝縮

PCエンジン・ユーザーは書店に走れ！

好評発売中！



B5判/304頁
定価1,700円
（本体1,650円）

主な内容

Chapter 1 PCエンジン・ソフトBest Selection
- 天外魔境ZIRIA
- コブラ　－黒竜王の伝説－
- アウトライブ
- Mr. HELIの大冒険
- ダブルダンジョン
- ダンジョンエクスプローラー
- ネクタリス

Chapter 2 ニューソフトBest 3
- 鏡の国のレジェンド
- 弁慶外伝
- ニュートピア

Chapter 3
- 評価付きオールソフト・カタログ

Chapter 4
- お得な㊙情報満載！隠しコマンド集

電波新聞社 出版販売部 〒141東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111



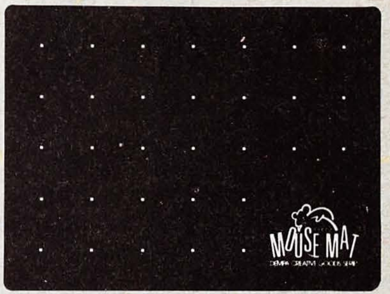
マイコンソフト
DEMPA CREATIVE GOODS SERIES

マウスマットは数多くの素材を長期に亘ってテストし選び抜かれた素材を使用しております。このテストは、当社ソフト開発室、月刊マイコン・マイコンBASICマガジン各担当CGイラストレーターが行いました。このマウスマットは、従来のスポンジタイプのマットにみられた「マウスのボールが滑る」、「安定性が今一つ欠ける」、「耐久性がない」、「めくれあがる」、「手触り感が良くない」などの問題点を解消しました。

マウスマットは、素材を生かし、操作性、耐久性を追求。マウスのボールとの相性がよく、マウスの速い動きにも、細かい動きにも敏感に反応します。特にシリコンで加工されたマウスボールと、よくマッチングします。コンピューターグラフィックス、CAD、マウスを使用されるソフトには最適です。

そしてさらにマット底面に滑り止めの処理を施しました。そのため安定性は抜群！ マウスに手の力が入っても、マットが動くことは、ありません。

マウスを操作するときの目安として、マット表面に4cm間隔で白いドットが印刷されています。マウスを垂直、水平に操作する場合に便利です。



SIZE：300×225×3(mm)

マウスが滑らかによく動くマット

好評発売中

マウスマット
MOUSE MAT

価格1,900円（税抜き）（送料380円）

全国のDEMPAマイコンソフト取扱店または、電波新聞社本社、各支局でお求めください。通信販売もおこなっております。

取扱店募集中：電波新聞社出版販売部 03-445-6111までお問い合わせください。

マウスのボールが汚れているとおもいどおりに操作できない場合があります。
マウスのボールはきれいにして使いましょう。

発売元：電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 TEL 03(445)6111

一生そーしてなさい





全編パロディの連続!!
「YAKSA」、「ARCUS」、「MID・GARTS」、「GAUDI」
そして「FINALZONE」のキャラクター達も登場。
じぇだとぴくととの絡みは一見の価値あり。
さらにはアブナイパロディも・・・。

勝たないと負ける! リアルな戦闘!
迫真のアドベンチャー・バトル・システム。戦う相手は怪物とは限らない!?

アノ音楽は何だ!　ハイパーイントロミュージック!!
高い評価を受けている、ウルフのゲームサウンドがリアレンジされて蘇る!

すごいぜ! ディスク二枚組! 究極のコストパフォーマンス!
常識の限界に挑む超圧縮。
ガウディの十倍の面白さを四分の一の容量で実現!

買わないと遊べない! ワードプロテクトシステム
秘密のW. P. SYSにより、オリジナルがないとゲームが解けない事がある!
なぜだ! それは秘密です。

ドラマチック4コマAVG「あーくしゅ」¥6,800(税抜き)
PC8801SR以降版　好評発売中
MSX2版　好評発売中
PC9801版　好評発売中
X68000版　好評発売中

あーくしゅ
[アークス番外編]

ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

※通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申込ください。
(送料無料)
※当社は当社が著作権を有する本ソフトウェアのレンタル行為、及び複製行為について、これを一切許可しておりません。
もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム　〒162　東京都新宿区馬場下町61　RK早稲田ビル5F

REPORT

21世紀を見つめた意欲作はあるか!!



'90 AOU アミューズメント・エキスポ

出展ゲームのジャンル別レポート

REPORTED by見城こうじ・やんま

去る2月27・28の両日，今年もAOUアミューズメント・エキスポ（ビデオゲームをはじめとする遊戯機器の新作見本市）が41社の参加を得て開催された。

特に今年は，大きな変化があった。そう，例年は新宿NSビルで開催されていたのが，今年は幕張メッセ（日本コンベンション・センター）に会場が移されたのだ。

都心から離れた幕張メッセに場所が移り，不便になったという意見も少なくなかったようだが，会場がぐんと広くなったメリットは見逃せないだろう。実際，NSビルのときに比べ，各ブースだけでなく，ブース間の通路にしても広くなり，我々ライターも割合落ち着いて取材することができた。

今年のアミューズメント・エキスポは，1日目は入場を業界関係者のみに制限し（招待券がないと入れない）2日目は一般に解放する（有料）という方法をとった。来場者は19,000人。昨年が13,500人だったから大幅に増加した。

1日目に比べ2日目はやや混雑していたようだが，それも広い会場のおかげであまり気にならなかったように思う。

'90年代を占う今回のショー

現在，ビデオゲーム関連のショーは，春のアミューズメント・エキスポ，夏の大阪AMショー，そして秋のAMショーと，年3回行なわれている。

これらのうち，規模の大きさなどから，各出展社がもっとも力を入れるのは，秋のショーだといわれている。

では，それ以外のショーはみごたえがないのだろうか？そんなことはもちろんない。特に今回は'90年代に入って最初のショーということもあり，今後の動向を占う意味でも出展社，来場者共にそれぞれ心に期するところがあったのではないだろうか？

今回のショーの中で目立ったものをざっと挙げれば，まず『G-LOC(セガ)』や『WGP(タイトー)』といった体感物の力作に話題が集まっていた。

どちらも何らかの形で今までにない新しい工夫が盛り込まれている。

つぎに『ハットリス（ビデオシステム）』『コラムス(セガ)』『クラックス(ATARI)』と，同じようなタイプのパズルゲームがいくつもだされていたのも特徴的だったともいえる。

シューティングでは，『パロディウスだ！(コナミ)』がゲームファンの注目を浴びていた他は，やたらと東亜プラン・タイプの作品の多いのが目についた。

通信物もいくつか見られた。『球界道中記(ナムコ)』『ライディングヒーロー(SNK)』『WGP』などなど。

また，先月号でくわしく紹介ずみなのでとくに今回は触れないが，SNKがこのショーを同社NEO・GEOシステム発表の場として非常に力を入れていた。

何しろ今回SNKはタイトーやセガと並んで全出展社中もっとも広いブースを取っていたほどだ。

では，それぞれのジャンルについてくわしくレポートしていこう。

新たな試みを盛り込み，よりリアルになった

大型筐(きょうたい)体物

出展される多くのゲームの中で華(はな)的存在，アクセントとなるのが大型筐体のゲームだ。

今回のショーで一番人気があったのはタイトーの『WGP』。バイクレースものの体感ゲームだ。タイトーのブースでは通信機能付きのDX(デラックス)タイプを10台近くも並べ一定時間ごとにレースを行なうという力の入りようだった。



▲『WGP（タイトー）』通信機能搭載の本格バイク・シミュレーション。風を感じながらプレイできる

このWGPは今までのバイクゲームと比べ，かなりリアルになっている。まず第一はギアだ。さすがにクラッチまではついていないが，本物のバイクと同じように左足でチェンジする。さらに，レーシング，ノーマル(市販車)，オートマチックといった三つのタイプのモードが用意されている。オートマチックはギアチェンジをする必要はないがレーシングとノーマルはシフト操作でタイムがかなりちがってくる。タコメータ

ーをよく見てパワーバンド(11000〜14000rpm)をキープした走りをしなければいけない。

そして第二は視点に注目したい。今までのバイクゲームのほとんどが画面の中にいるバイクに乗ったキャラを操作するものだった。プレイヤーはキャラの後ろ姿を見てるだけだ。しかし，このWGPではバイクに乗ったときの視点を再現しているのだ。まるでライダーのヘルメットに小型カメラを付けてレースを観戦しているかのような大迫力の，スピード感あふれる映像だ。ライダーの気分が思う存分味わえるだろう。バイクを傾けると地平線が傾く。バイク乗りにはこの感覚はたまらない。

そしてさらに，この『WGP』では「風」を感じることができるのだ。内蔵のファンによって送られてくる風がちょうど顔のあたりに当たるようになっている。風の強さは自車のスピードによって加減される。

今までの体感ゲームはプレイヤーの体を傾けたり，ゆさぶったりして耳の奥にある三半器官を刺激していたのに対し，この『WGP』で使われている「風」は皮膚感覚を刺激しているのだ。まったく新しい第二世代の体感といえよう。もしも将来，G(重力)まで感じられる体感ゲームが現れたら，それが第三世代なのだろう。話はそれたが，この『WGP』はバイク乗りにも，そして，そうでないひとにもおすすめのゲームと言える。

タイトーからは『WGP』の他に戦闘潜水艦を題材にした3Dシューティング・ゲーム『バトルシャーク』が出展されていた。海上，海中で魚雷を撃ちまくる，水中のグラフィックがきれいなゲームだ。

つぎにセガの『G-LOC(ジーロック)』。これは大ヒットした『アフターバーナーII』の続編ともいえるゲームだ。だが内容はがらっと変わっている。この『G-LOC』はシミュレーション性を重視しているのだ。

ゲーム・システムはほとんど変わってしまった。バルカンをばりばり撃って敵をロックオンして，という基本的なことは変わっていないが，面クリアの条件が変わった。


▲『G-LOC（セガ）』。本格ドッグファイト・シミュレーション。レベル・セレクト等も付いている

「○秒以内に○機撃墜せよ」といったノルマ制になったのだ。○機撃墜した時点で面クリア。残りタイムにクリア・ボーナスと残りミサイル分のタイムが加算され，つぎの面に行く。時間があるうちは自分は何機撃ち落とされても良いのだ。

そしてまた視点の話になるが，この『G-LOC』でも『WGP』と同じような視点でゲームは進行する。画面にはコクピットの計器類が見える。まるで自分が操縦しているかのような視点だ。ただ変わっているのが，敵に後ろをとられたとき，いきなり視点が移動するのだ。コクピット内にあった視点がぐーっと後ろにスライドしてちょうど前作と同じ視点に移る。このときだけは前作と同じようにトムキャットの後ろ姿を見ながらプレイすることになる。そして敵がいなくなるとまたもとの視点にもどる。はじめて見たときには驚くと思うよ。

自機の撃墜の判定はダメージ制を採用している。コクピットの計器部分にダメージを受けた場所が表示される。ダメージがたまると爆発，墜落だ。何機死んでも良いのだがタイムロスになってしまう。キャノピーに弾を受けるとちゃんと穴があいてヒビが入るという演出や操縦感覚のアップで前作に比べはるかにリアルになっている。

ゲーム・スタート時には上級，中級，初級を選ぶこともできる。初級ではスロットルをいじる必要がない。

筐体(きょうたい)はコンパクトにまとまっており，クイック・レスポンスを追究している。コンパクトでもリアルな動きや女性にも乗りやすいように配慮したとのことだ。ゲーム・センターのスペースのことを考えても，コンパクト化は必要なのかもしれない。

この『G-LOC』をプレイするとわかると思うが，前作の強烈な迫力，スピード感は無くなってしまっている。その点を犠牲にしてシミュレーション性を高めリアルなゲームとしているのだ。

『アフターバーナー』はものすごいスピードでミサイルをよけ，ぐりぐり進んで行くゲームだった。それを楽しんでいたプレイヤーには『G-LOC』のシミュレーション性や，ノルマ制は奇異に感じられるかもしれない。反面こういったリアルさを欲しがっていたプレイヤーにこの『G-LOC』は涙もののゲームとなるに違いない。

スピード感の無い体感ゲームはヒットし


▲今回のアミューズメント・エキスポ会場は幕張メッセ。まわりには何もない広い場所だ



▲受付。1日目は業界関係者のみ。2日目は一般入場者も受け付けていた。



▲コナミ・ブース受付。今回のコナミはけっこう見るべき物が多かった。

ないというジンクスを『G-LOC』は破ることができるのだろうか？発売が待ち遠しい。

セガからはこの他に，シットダウン・タイプのバイクレース・ゲーム『レーシングヒーロー』が出展されていた。コースが『アウトラン』のように枝わかれしている。レースというよりツーリングといった感じだ。

(やんま)

シューティングは東亜路線が流行か？

シューティング・ゲームに目を向けてみよう。今回の出展作にはどのような傾向が見られるだろう？

一つには，『雷電(セイブ／テクモ)』や『阿修羅ブラスター（ビスコ）』など，東亜プランのシューティングの影響が見られるゲームの台頭だ。今なぜ東亜プランなのか？

アーケードのシューティングが，年々マニアックになってきているというのは周知の事実。ここにきて各メーカーがシンプルな物を求めはじめたことには，何の不思議もない。「シューティング・ゲームはシンプルかつストレートであれ」という原点に，ひとまず帰結してきているということであろう。言いかえれば，新しいアイデアでプレイヤーを惑わすよりも，シューティングにおいては，無難であってもベーシックなおもしろさを追究するのが得策である，ということなのかもしれない。

そのことは，あの異色シューティング・シリーズで知られるアイレムが，コペルニクス的転回（ちょっと大げさか）ともいえる路線変更を行なって今回出展した『エアデュエル』に象徴されているように思う。



▲『エアデュエル（アイレム）』。縦スクロール・シューティング。アイレムらしからぬ？シンプルさが特徴

何もこの作品が東亜プランの真似だ，などということではない。しかし，意識しているのはまちがいないところだろう。一種類で多段階のパワーアップ，ボンバーの存在，比較的シンプルな敵の攻撃パターン，障害物のないフィールドなどなど。

元々，アイレムと東亜プランといえば，共に日本を代表するシューティング・ゲームのメーカーでありながら，そのゲーム内容は対極の位置にあったといってよい。ベーシックなつくりを持ち味とする東亜プランに対して，トリッキーなつくりを得意とするアイレムという具合に，だ。そのアイレムが，東亜の路線でシューティングを制作したというのは，一つの挑戦であるようにも思う。少なくとも僕らゲームファンは，そういったとらえかたをすると楽しいのではないだろうか（無論，アイレムにはアイレムらしい作品を創ることも忘れてほしくはないが)。

ただ，『エアデュエル』はまだまだ未完成バージョンの出展であったため，内容に関して評価できる段階ではなかった。

余談だが，『雷電』や『阿修羅ブラスター』に関しておもしろいのは，ゲーム内容が東亜的だからといって，わざわざタイトルまで東亜プランのセンスを真似ているということだ。何も，いかつい漢字を並べれば良いというものでもないと思うのだが・・・。

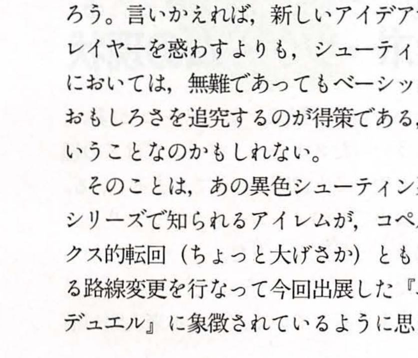
また，東亜プランとはちがった意味でタイトル・ネーミングに独特のセンスを持つアイレムが，ゲーム内容をベーシックなものにしたことと合わせて，タイトルまで無難なものに押さえてしまったというのも，またおもしろい（少なくとも，『R-TYPE』や『イメージファイト』『Xマルチプライ』のように「何だ？」と思わせるタイトルではない)。

最後に，今回のショーに出展されていたシューティング物でもっとも話題を集めていたのは『パロディウスだ！（コナミ)』であったことも付け加えておこう。実際，その全編に流れるパロディ感覚，ゲーム・バランス，アイデア等，うまくまとまった秀作であるといえる。アイデア的には良いものも持っていながらバランスをひどく崩していた『グラディウスⅢ』のあとでこの作品だ。消化不良気味だったコナミ・ファンにはとくにうれしい新作であろう。

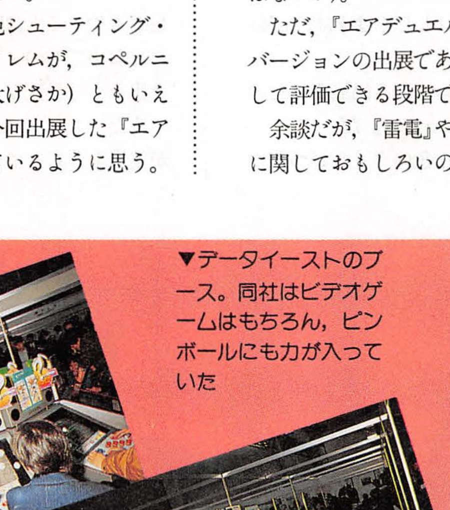


▲『パロディウスだ！（コナミ）』。MSXの『パロディウス』をグレードアップ。盛りだくさんで飽きさせない展開が二重丸

このゲームの各種ユニークなフィーチャーの中でも，とくに目にとまったものの一つに，1レバー・1ボタンですべての操作が済む「オート・パワーアップ・モード」が



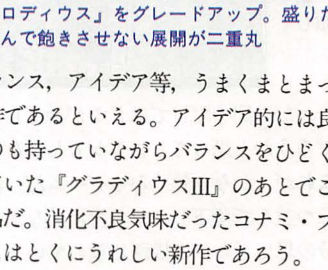
▲カプコン・ブース。『アドベンチャークイズ2』は思わずハマってしまうおもしろさ



▼データイースト のブース。同社はビデオゲームはもちろん，ピンボールにも力が入っていた



▼タイトーの『WGP』。ファンでプレイヤーに風が送られてくるので臨場感いっぱい



▲セガは新作体感『G-LOC』を出展。同社『アフターバーナー』の筐体よりコンパクトだ。

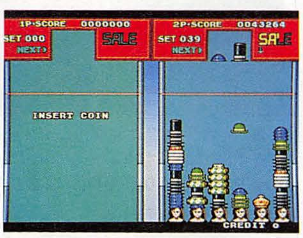
あった。これなどはうまくすれば初心者の助けになる可能性もあり，興味深い。

『グラディウスIII』で挫折した人にはこのゲームをすすめたい。少なくともショーのバージョンなら，まずまず手軽に楽しめる難易度であると思われる。　(見城)

パズル・ブーム第2の波きたる？日・米・ソ，パズルゲーム戦争勃発

今回のショーのポイントはパズル物にあったのではないか，という意見の人も多い。その理由の一つに何といっても『ハットリス（ビデオシステム）』の日本上陸が挙(あ)げられる。これは，あの『テトリス』の作者であるアレクセイ・パジトノフ氏の新作である。

内容は，発想的に『テトリス』と近いものがある。さまざまな種類の帽子が横に二つ並んで降ってくるのをフィールドに積んでいき，五つ同じ帽子を重ねると消すことができるというルールだ。



▶『ハットリス（ビデオシステム）』。『テトリス』のアレクセイ・パジトノフ氏の新作。帽子を重ねて消していこう

ルールだけ聞くだけではどこがおもしろいのだろうかと思ってしまうかもしれないが，これが，かなり熱くなるゲームだ。帽子が二つ並んで落下してくるため，なかなか自分の思いどおりの場所に重ねていくことができないのだ。その自由度の低さ，制約が逆にゲームをおもしろくしている。

ただ，肝心のゲームとしての奥行きに関しては，システムが斬新なだけにまだまだ未知数の部分が多く，ある程度たってからでないと何とも言えないだろう。また，『テトリス』と比べてどうこうという議論もあまり意味がないと思う（余談だが，同じくパジトノフ作品の『ウェルトリス』はアーケード移植の話はないのか？）。

これに対し，セガから発表されたのが『ドロップス』だ（このショーのあとで『コラムス』と改題された）。



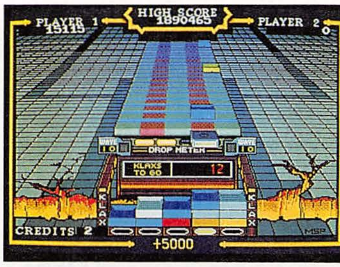
◀『コラムス（セガ）』。宝石を落として縦横斜めに三つ並べて消していくというルール

これは，さまざまな色の宝石が縦に三つ並んで降ってくるのをフィールドに積んでいき，縦か横か斜めに三つ同色を並べると消すことができるというルールだ。

うまくそろうと連鎖的につぎつぎと宝石が消えていくのは快感なのだが，リアルタイムで画面全体に注意を払えるようになるには，かなりの修練（もしくは才能）が必要なように思う。

そしてさらに，ナムコから出展されたのが，ATARIの『クラックス』だ。

これは，さまざまな色のタイルがつぎつぎと転がってくるのをパドルで受けとめ箱へ落としていき，縦か横か斜めに三つ同色を並べると消すことができるというルールのゲームだ。



◀『クラックス（ATARI/ナムコ）』。タイルを受け止めて箱へ落としていこう。縦横斜めに同色が三つ以上並ぶと消すことができる

これまたルール自体はシンプルだが，プレイヤーに要求されるテクニックが高度なため，ややマニアックなのは否めない。

『テトリス』のヒットに続き，『フラッシュポイント（セガ）』，『ブロクシード（セガ）』，『フリップル（タイトー）』，『クォース（コナミ）』，『ブロックアウト（テクノスジャパン）』，といったニュータイプ・パズルがゲーム・センターを騒がせた。

そしてこの春，アレクセイ・パジトノフ氏からの新たなる挑戦が・・・。

まだまだパズルゲーム・ブームはやみそうにない。　(見城)

操作性と演出に工夫が見られる スポーツゲームの現状

あいかわらず野球，ゴルフゲームが多い。

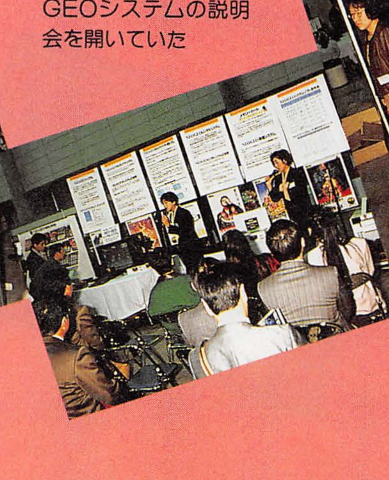
こういったスポーツ・ゲームではどの種目でもやることは固定されてしまっている。そんな中でどのメーカーもオリジナリティを出そうと必死なようだ。

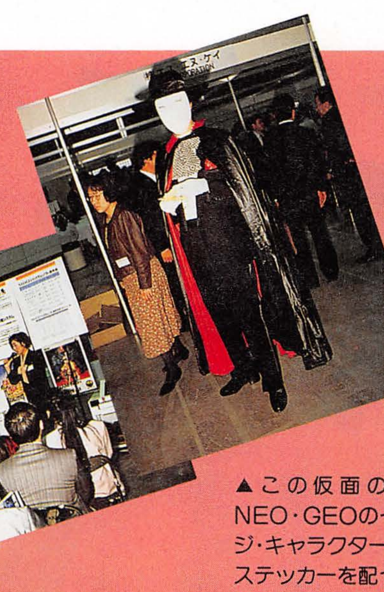
また，スポーツ・ゲームでもう一つ各社が工夫をこらしている点は，本来人間がや


▲こちらはタイトーの『バトルシャーク』。潜望鏡から狙い撃つゲームといえばナムコの『サブマリン』が懐かしい



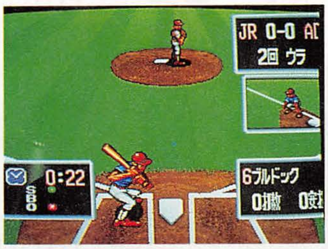
▼ピンボールはゲームセンターの顔。ドンドン良い作品を輸入してほしい


▼SNKは同社NEO・GEOシステムの説明会を開いていた


▲この仮面の男はNEO・GEOのイメージ・キャラクター(?)。ステッカーを配っていた

っている複雑な動きをどうやって簡単な操作にまとめるか，である。操作がむずかしいとお客さんはプレイしてくれない。簡単操作もスポーツ・ゲームに求められる要素の一つなのだ。

まず野球から。今回のショーで光っていた野球ゲームはSNKのNEO・GEOシステムで登場した『ベースボールスターズ・プロフェッショナル』だった。このゲームは



▶『ベースボールスターズ・プロフェッショナル(SNK)』。同社NEO・GEOシステムの野球ゲーム。演出が凝っている

演出が良かった。英語のアナウンスは試合を盛り上げてくれる。ビジュアル・シーンもいい。ホームランを打つと選手がガッツポーズをとり，同じシーンがバック・スクリーンに映し出される。それを見て肩を落とすピッチャー。ドラマを感じさせる。

他にも球場を選べたりファイン・プレイができたり，選手データを見たりと，欲しい機能はほとんどそろっている。強力だ。

ナムコからは『妖怪道中記』のたろすけを主人公にした『球界道中記』が出展されていた。このゲームはとにかく球団数が多い。世界各地の色々なチームと対戦できるのだ。そしてそのチームの名前や選手の名前が笑える。アフリカの「クビカリーズ」や「カワハギーズ」といったチームまであるのだ。球場も世界各地に用意されている。

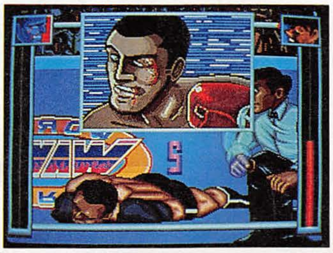
このゲームは野球よりもそういった部分で売っているかのように思える。

他にはすでに発売中の『MVP（セガ）』が出展されていた。

ゴルフゲームでは2機種出展されていた。まずはアイレムの『メジャータイトル』。このゲームはとても親切にできている。今までのゴルフゲームはショットのときにタイミング的なものを重視していた。しかしこの『メジャータイトル』はちがう。ショットのときにパワー・ショットという特別なショットを狙わないかぎり，楽に打てるようになっているのだ。このゲームをやってみると他のゴルフゲームが単にミス・ショットをさせるためだけのものにさえ見えてしまう。

タイミング的なものよりも，その場の状況判断（風向き，ショット・パワーとかいったもの）を重視。まさに頭を使うゴルフゲームといえる。

他にはナッソープレイというルールを採用した『トッププレイヤーズゴルフ』(SNK)があった。



◀『あしたのジョー（WAVE/タイトー）』。同名の名作コミックの版権物。マンモス西が強かった

野球，ゴルフ……その他にはボクシングが1本あった。タイトーの『あしたのジョー』だ。言うまでもなく大ヒットした同名漫画のゲーム化だ。ゲームは3Dで任天堂のパンチアウトを思い出させる。対戦相手はマンモス西にはじまり，力石，ホセ・メンドーサなどの強敵がそろっている。原作に出てきたノーガード戦法，クロス・カウンター，トリプル・クロスなどももちろん使うことができる。

このゲームには原作を知ってる人には涙ものの演出がたくさんある。たとえば，ダウンしたときに丹下のおじさんが「立て～立つんだジョー！」とさけんだり，試合前には「明日のために，その○」で操作方法を教えてくれたりなど。他にも泣ける場所がいっぱいあるからぜひプレイしてほしい。原作の雰囲気そのままの非常にうまいゲーム化だ。これからの版権物もこうであってほしいと思う。　（やんま）

今エレメカが熱い！

ショーに出展されるのはビデオゲームだけじゃない。ゲーム・センターや遊園地に置かれる機械なども多数出展されているんだ。AOUショーはもともとそういう機械のためのショーなんだけど，最近はビデオゲームがかなりのスペースを占めているため，ビデオゲームのためのショーと錯覚してしまってる人も多いんじゃないかな？そういった機械全般のためのショーということも覚えておいてほしい。

さて，そういった中にエレメカという部類がある。エレメカというのはもぐらたたきとか，腕ずもう，占い，といったゲーム・センターの店頭に置いてあるような機械を思いうかべてもらえばいいと思う。どれも単純な内容なんだけどやってみるとけっこう熱くなる。目的のゲームがあくのを待っ



▲アンパンマンのライドマシン。ショーにはこんな物も出展されている



▼これがうわさのナムコ『コスモギャング』。とってもおもしろいぞ



▼このようなホッケー・ゲームも健在。子供のころさんざんプレイした人も多いはず



▲童心にかえってライドマシンに熱くなる青年がここにも1人いた

ているときとか，ついつい百円玉を入れてしまったこととかあるでしょ。

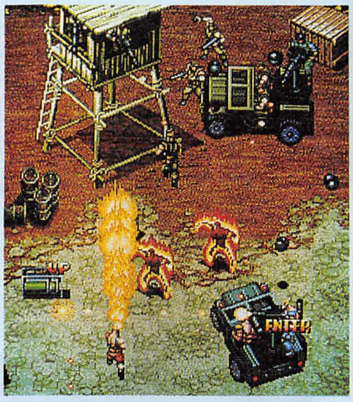
今回のショーでもユニークなエレメカがたくさん出展されていた。その中でも光っていたのがナムコの『コスモギャング』。せまってくる5匹のギャングを光線銃で撃退し，エネルギーを守ればよいのだが，ギャングはだんだんスピードを上げプレイヤーはパニックに…。このギャングがかわいくて，口をカパカパしながら向かってくる姿は笑ってしまう。ステージ・クリアするとショーまで見せてくれるのだ。

難易度はイージーとエキスパートのどちらかを選ぶことができ，エキスパートのギャングの速さはすさまじいものがある。2人でやれば熱くなることまちがいない。『功夫老師』『ワニワニパニック』といった名作を生み出してきたナムコがまたやってくれたといった感じだ。

他にも，おしょうさんに気付かれないようにおまんじゅうを盗む『つるりんくん（コナミ）』やかわいいねこがルーレットを止める『チュウチュウどらまねき2（カプコン）』などおもしろいものが多数出展されていた。店頭で見かけたらぜひプレイしてみてほしい。 **（やんま）**

追記

ここまでで書き逃している作品のうち，目にとまったものを2，3挙げると，まずカプコンの『戦場の狼II』『ハテナ？の大冒険・アドベンチャークイズ2』の両作品がある。とくに後者は前作のおもしろさに加え，新たなフィーチャーを付加するなど，クイズ・ファンにはますます楽しめる仕上がりとなっている。



▶『戦場の狼II（カプコン）』。今回は3人同時プレイ可。4種類のパワーアップで敵を撃破せよ

そして，コナミの『ティーンエイジ・ミュータント・ニンジャ・タートルズ』（略して『TMNT』もしくは『タートルズ』）も挙げておくべきだろう。



▼『タートルズ（コナミ）』。同名の米国の人気番組の版権物。内容はいわゆる格闘物

これはアメリカで大人気の子供向けTV番組の版権物で，すでにアメリカではNES（米国のファミコン）版と共に爆発的なヒットを飛ばしている作品だ。

言うまでもなくこのゲームのヒットはキャラクター人気によるところが大きいわけで，「タートルズ」に馴染みのない日本で同じようにヒットするとは考えられないが，ビジュアル的にも凝ったつくりになっており，ゲームだけを見てもなかなか楽しめる作品ではある。 **（見城）**

'90 AOU アミューズメント・エキスポ 主な出展ビデオゲーム

メーカー	タイトル
セガ	G-LOC
	レーシングヒーロー
	ドロップス（発売VER.では『コラムス』に改題）
	ラフレーサー
	M.V.P.
	ラインオブファイアー
タイトー	WGP
	バトルシャーク
	苦胃頭捕物帳
	あしたのジョー（WAVE）
	カダッシュ
ナムコ	球界道中記
	クラックス（ATARI）
カプコン	戦場の狼II
	ハテナ？の大冒険・アドベンチャークイズ2
データイースト	バルダーダッシュ
	クルードバスター
ビデオシステム	ハットリス
	スーパーフォーミュラ
	麻雀大予言〜このギャル占い師につき〜
コナミ	トライゴン
	エイリアンズ
	パロディウスだ！
	ティーンエイジミュータントニンジャタートルズ
SNK	NAM—1975
	ベースボールスターズ・プロフェッショナル
	トッププレイヤーズゴルフ
	麻雀狂列伝・西日本編
	マジシャンロード（アルファ電子）
	ライディングヒーロー
ジャレコ	妖精物語ロッドランド
	ビッグラン
	ロードオブキング
UPL	TSG—1
アイレム	メジャータイトル
	エアデュエル
テクモ	雷電（セイブ開発）
ビスコ	阿修羅ブラスター

野生の走りが目を覚ます 通信機能搭載のバイクレース・ゲーム登場!!

WGP

©TAITO



Written by やんま

タイトーからバイクレースを題材にした体感ゲーム『WGP』が発売された。新しい視点の採用，左足でチェンジするギア，通りすぎる風，今までのバイクレース・ゲームとは段ちがいの迫力，スピード感，リアルさ，このWGPはそれらを持っている。画面に動き，筐体の動き，言葉では表せないリアルさをぜひ体験してみてほしい。

操縦感覚はさらにリアルに

このWGPは，今までのバイクレース・ゲームに比べ，かなりリアルなデキになっている。では，今までのバイクゲームとどこがちがうのか？

まず視点。これは乗員（ライダー）の目から見える景色を再現していて，迫力のある，スピード感あふれるものになっている。バンクすると自分が傾くのではなく，景色全体が傾くわけだ。ハングオンをとてもうまく表現している。

そしてギア。実車と同じように左足でチェンジする。ギアのタイプはオートマチック，ノーマル，レーシングの3種類の中から選ぶことができ，オートマチックは当然ギアを操作する必要がない。

ノーマルは4速で，市販車と同じようにチェンジ・ペダルを上に上げればシフトアップ。レーシングでは6速でペダルを下に入れるとシフトアップとなる。マシンのパワーもそれぞれ少しずつだがちがっているのだ。

パワーバンドをうまく使え！

タコメーターをよく見てパワーバンド（11000～14000rpm）をとらえた走りをしよう。

マニュアルでもパワーバンドを有効に使えばオートマよりも速く走ることができる。

シフトアップのタイミングがポイントだ。

走れ！風を感じろ！

WGPの内部にはファンが内蔵されていて，ゲーム中は自車のスピードに応じた風が顔面にあたるようになっているのだ。そんなに強い風ではないのだが，効果は絶大。臨場感は最高！ついついのめりこんでしまうことだろう。

戦え！通信機能搭載だ！

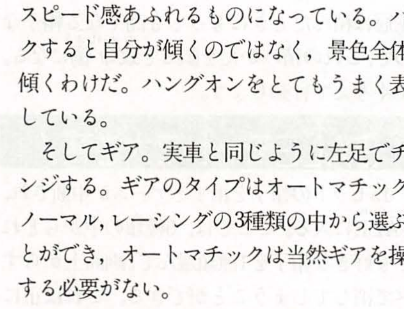
WGPには通信機能も搭載していて，2台以上でのレースが可能となっている。通信機能のすごさはみんなも知っているよね。友達，知らないおじさん，どんな人とでもレースとなると我を忘れて，夢中になっちゃうぞ。きっと全国のゲーム・センターでWGPの激しい戦いが繰り広げられることだろう。

レースルール

レースは3周のスプリント・レースで行なわれる。各ラップごとにリミット・ポジションが決められていて，その順位内でラップすればつぎの周へ進むことができる。リミット・ポジションはラップごとにスタート／フィニッシュ・ラインでチェックされるぞ。途中で抜かれてリミット以下になっても，フィニッシュ・ラインに行くまでに抜き返せば大丈夫なわけ。

そして3周完走して3位以内に入っていればつぎのサーキットに進むことができる。サーキットは日本からはじまり，オーストラリア，USA，西ドイツ，ニュージーランド，ベルギー，フランス，イギリスの8か所がある。

まずはマシンを知ろう スタート前にチェック！



▼スタート前にはギアを選ばなくてはいけない。バイクに乗ったことのない人はオートマがいいかもね





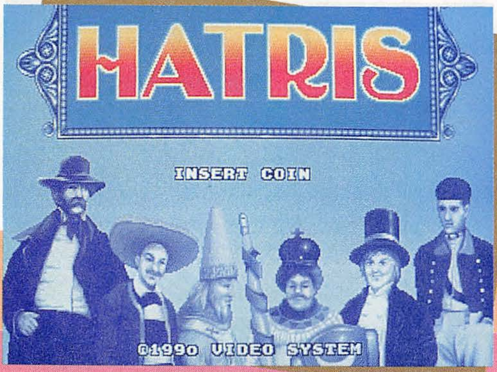
◀最大の難所，ヘアピンだ。十分な減速が必要だ。2速ぐらいまでシフトダウン。立ち上がりは素早く。アウトインアウトの基本をわすれずに

▶トップのマシンが目前に迫る。S字はハンドルを大きく動かさないでなるべく直線的に。右上のリミット・ポジションには注意しよう



▼天龍のパワーボム炸裂！じゃないって。こけるとこのようにふっとびます。どんどん抜かれてっちゃうよ～



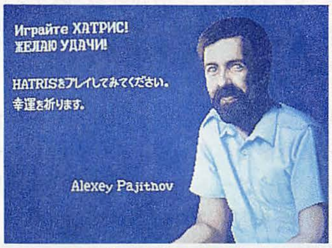


『テトリス』の作者からの新たなる挑戦!!

ハットリス

©1990 VIDEO SYSTEM

Written by 見城 こうじ



▲アレクセイ・パジトノフ氏からのメッセージ。「私はあなた達に新しいゲームを提案したい」なんてかっこいいセリフもでてくる

『テトリス』というゲームが，ソ連の科学アカデミーで，アレクセイ・パジトノフという人によって制作されたというのは有名な話だ。そのパジトノフ氏が，またもやパズル・ゲームを開発した。それが，これから紹介する『ハットリス』だ。

あの『テトリス』の作者の新作と聞いてしまえば，どうしたって注目してしまうのは，プレイヤーならずとも，この業界にたずさわる人間なら当然の反応であろう。

日本での業務用（アーケード）の販売権はビデオシステム社が，家庭用の販売権はBPS社が獲得している。これから紹介するのは業務用バージョンだ。

ゲームのルール

ゲーム内容をひと言で説明するとすれば，固定画面のテトリス・タイプのパズル・ゲームといったところだろうか？

●基本操作方法

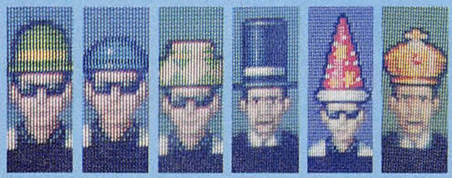
操作は4方向レバーと1ボタンで行なう。

ゲームがはじまると，画面上部から横並びに2個1組で帽子が落下してくる。レバーの左右で帽子の左右移動，レバーを下へ入れると帽子の高速落下が可能。ボタンを押すたびに帽子の左右を入れ替えることができる。こうして，画面下部に並ぶ6人の頭に帽子をつぎつぎに積み重ねていく。

●同じ種類の帽子を重ねよう！

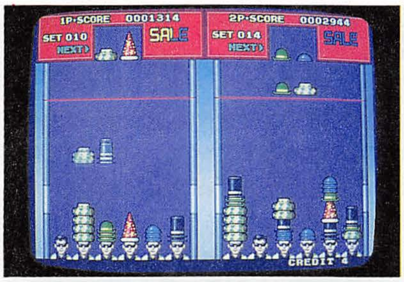
帽子は，シルクハット，ソフト帽，ヘルメット，ソンブレロ，王冠，三角帽の6種類がある。ヘルメットならヘルメット，王冠なら王冠と，同種の帽子を五つ積み重ねると，1セット完成となり，それらの帽子が消える。

6種類の帽子を積み重ねていこう



ソフト帽　ヘルメット　ソンブレロ　シルクハット　三角帽　王冠

帽子によって，高さが異なることに注意しよう。とくに王冠は積んだときに重なる部分がほとんどないため，非常に背たけをくうのでやっかいだ。



▲ゲーム画面。２人同時プレイではとくに対戦モードのようなものはない

●ゲーム・オーバー

帽子の山が，上段の赤いラインまで達してしまうとゲーム・オーバーとなる。

炎を使って効果的に帽子を消そう



▲「炎」これを使って帽子を燃やすことができる。

ときおり，帽子のかわりに「炎」がふってくることがある。これを帽子の上に落とすと，燃やして消してしまうことができる。しかもその際，一番上の1個だけとは限らず，同種の帽子が重なっている部分は連鎖的に全部消すことができる。この炎をどこに落とすかで，その後のゲーム展開にかなり大きな影響がでるといえるだろう。

なお，例外的に王冠だけは炎で燃やすことができない。そのうえ，先にも書いたとおり，王冠は積んだときにもっとも高くなる帽子なので，これの積みかたを誤ると致命傷（ちめいしょう）になる。よく考えて行動しよう。

SALE（セイル）モードで大逆転！

15セットの帽子を消すとゲームが中断され，SALE（セイル）に入る。ここでは，6種類の中からどれでも好きな帽子を1種類選んで，画面上からすべて消してしまうことができる。これは正に一発逆転，危機脱出の大チャンス。どの帽子を選ぶか，思案のしどころだ。

なお，SALEモードは15セットごとにやってくるが，1度選んでしまった種類の帽子は，もうそれ以降のSALEでは選ぶことができないので注意。



▲１プレイヤー側（左）がSALEモードの最中。写真はソンブレロを選んで消した瞬間だ

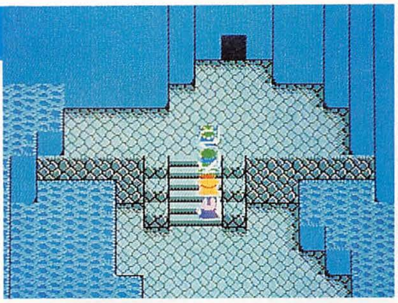
幸運を祈ります

とにかく1度プレイしてみることをおすすめする。少なくとも，うまくいったときの不思議な充実感，達成感は『テトリス』に通ずるものがあるぞ。

それでは，「幸運を祈ります」。

山下 章のコンピュータ・ゲーム

ホンキでPlay(プレイ) ホンネでReview(レビュー)!!



TARGET18

発売元：ENIX
対応機種：ファミリーコンピュータ
価　格：8,500円

ドラゴンクエストⅣ

導かれし者たち(中編)

先月号でのお約束どおり，今月はドラゴンクエスト・シリーズのゲーム・デザイナー，堀井雄二氏との対談をお届けする。

対談は3月19日の午後，約2時間にわたって行なわれ，非常におもしろい話をうかがうことができた。割愛してしまうのがもったいないような内容が多かっただけに，この対談は，今月と来月の2か月に渡って特集することになった。

その前半となる今回は，『ドラクエⅣ』の最大の売りであるAIシステムの話が中心だ。

ソフトの発売前から騒がれつづけてきたAI戦闘。それが実際にどのような仕組みで行なわれているのか――？

ちょっとむずかしい話になってしまっているが，RPGに少なからぬ興味を持っている人は，心して読んでほしい。

『ドラクエⅣ』AIシステムを分析する!!

スペシャル対談～堀井雄二vs山下章①

"学習機能"はメモリ容量の少なさをカバーした疑似的なシステムだった

山下：どうも，お久しぶりです。『ドラクエⅣ』，たいへんおもしろく遊ばせていただきました。

堀井：ありがとうございます。

山下：さっそくですが，今回ボクが一番うかがいたいのが，AIシステムについてなんですけど，具体的にどのようなことを行なっているんでしょうか？

堀井：なかなか，それは企業秘密でね，あんまり答えられないんですけど（笑）。

山下：そこをなんとか，さわりだけでも(笑)。まず，プレイヤー・キャラが戦闘経験を積むことによって，コンピュータは学習しているわけですよね。

堀井：うーん。ホント言えば，一個一個のモンスターについて，プレイヤーが行なったことに対するすべてのリアクションを憶えていければ理想なんですけど……。ファミコンのS-RAMっていう少ないメモリに，「冒険の書」を三つも持ってしまっているから，セーブできる部分がほとんどない。だから，すべての戦闘経過を記録することはできなかったんですよ。

山下：とすると，学習っていうのは……？

堀井：ええ。それに似たような現象を起こすことはできないかということで，会議を重ねまして，ひとつのアイデアを思いついたんです。少ないメモリで，学習機能らしきものを見せられるという――これ以上は言えないんですけど（笑）。

山下：ということは，『ドラクエⅣ』では，コンピュータはプレイヤーが行なったすべてのことを憶えているわけではなくて，疑似的に学習機能のような効果をだしているわけですか。

堀井：とらえかたにもよりますが，立派な学習機能といえると思いますよ。

AI戦闘の複雑な思考システムとは？

山下：とすると，AIというのも，なんらかの疑似処理なんでしょうか？

堀井：いや，AIのほうはちゃんとAIをしてますよ。モンスターがどういう行動をとるのかという予測値をたてて，それに対

堀井雄二　PROFILE



昭和29年1月6日，兵庫県洲本市生まれ。早稲田大学文学部卒業後，フリーライターの道に入る。一方ではコンピュータが好きで，愛機PC-6001で制作した『ラブマッチテニス』が，ENIXの第1回プログラム・コンテストで入選。そのコンテストの記事をライターとして『少年ジャンプ』に書いていたというから，なんとも不思議な巡り合わせである。以後，たてつづけにヒット・ゲームを作りだし，いまや日本を代表する著名なゲーム・デザイナーに。代表作は，『ポートピア連続殺人事件』『北海道連鎖殺人事件・オホーツクに消ゆ！』『軽井沢誘拐案内』『ドラゴンクエストⅠ～Ⅳ』など。

して自分がどういう行動をとると，どうなるかというのを予測して，一番最良だろうとする行動をAIが判断して，その行動をおこすわけです。

山下：それは，「さくせん」コマンドとどのように関連しているんですか？

堀井：たとえば，相手に与えるダメージを一番評価するのが「ガンガンいこうぜ」。「じゅもんをせつやく」は，与えるダメージとMPのバランスで，MPの価値をちょっと高める。「いのちをだいじに」は，受けるダメージが最少になるのを評価する……という具合いですね。「さくせん」コマンドは，何に価値を見いだすかをプレイヤーに選ばせているわけです。

山下：なるほど，そうした何種類かの評価値を各キャラクターごとに計算しているわけですね。

堀井：まっ，そのへんのところは，実際にAIをプログラムしたチュンソフトのプログラマーに聞くほうが早いと思うのですが，かなり複雑な計算をやって，キャラクターの行動選択をさせていると思います。

山下：学習によって，そのモンスターの弱点――たとえばギラ系の呪文に弱いとかを知っているかどうかで，当然その判断は変わるわけですよね？

堀井：ええ。そういうふうにプログラムされているはずです。たとえば，初めて会ったモンスターについては，AIは予備知識がないので，効かない呪文ばかりを唱えるかもしれませんが，そのモンスターと戦いのターンを重ねるごとに，モンスターの弱点を覚えていくわけですね。そうなると最終的にはAIは，そのモンスターに有効な呪文しか唱えなくなっていきます。だから全滅してもリセットはやめてね……と（笑）。

山下：なるほど。お話をうかがっていると，『ドラクエIV』のAIというのは，将棋ゲームの思考ルーチンに似ているような気がしますね。それぞれの駒ごとに，すべての手順の評価値を計算して，最善の手を打たせるという……。

堀井：そうですね。実は当初考えていたのは，4人が共同で一番いいバランス――つまり，4人の行動の組み合わせの中からベストなものをとるという方式なんです。ところが，一人につき24とおりの行動パターンがあって，怪物も8匹。組み合わせを考えると，24の4乗×……という数式になって，なんと1ターンの計算時間が6分ぐらいかかってしまう（笑）。

山下：そりゃ使えない（笑）。

堀井：そこで実用化したのが，自分のターンのときに，自分のできる行動の中から最良のものを選ぶという方法でして――それなら24とおりを考えるだけですむわけです。やってみると，ある程度はパーティ・プレイっぽく見えるようになっているんですね。

山下：そうした戦闘における価値判断だけではなくて，たとえば味方に死んでいる人間と弱っている人間とがいたら，弱っている人間へのベホマを優先させるというような処理は，専用の思考パターンとして入れてあるわけですか？

堀井：そうです。ただ，キャラクターによってちがいます。一人ずつ別個のAIを持



▲自分以外のパーティのメンバーが，勝手にモンスターと戦ってくれるAI戦闘。プレイヤーは6種類の中から「さくせん」を選ぶだけだが，その裏には，複雑な思考ルーチンがあるのだ。

っていまして，死を一番いやがるのが僧侶系統だとか……。

山下：たとえば，マーニャが究極に成長すると，メタルスライムやはぐれメタル系が現れたときに，ドラゴラムを必ず唱えるようにはならないわけですか？

堀井：特殊処理で組めば簡単にできることなんですが，そこまでやっちゃうと……あまりにも思いどおりに動きすぎてしまうでしょ。

山下：やはり不自由な部分はあえて残しておきたいと。

堀井：ある程度はドラゴラムを唱えるようにはなっていると思うんですけどね。

山下：すいません，あまりマーニャを仲間にして戦ったことがないもので，そのへんは確認してません（笑）。

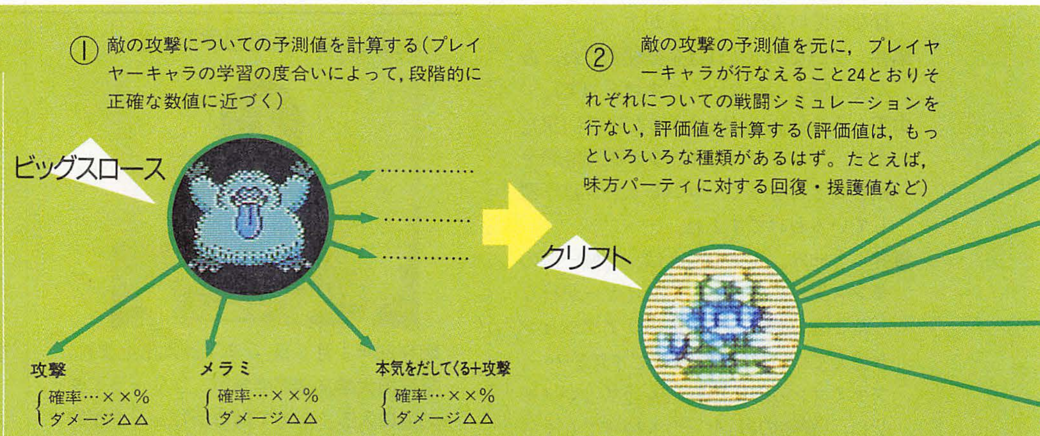
「いれかえ」「さくせん」におけるジレンマ

山下：ボクがプレイしていて感じたのは，AI戦闘というのは，『ドラクエIII』までの戦闘とは見た目は似ているけど，根本的に異なるものだということですね。『III』でのパーティ・プレイというのは，戦略性に重きが置かれたもので，4人の行動を指定して敵との駆け引きを楽しむものでした。それに対して『IV』の戦闘は，いわゆる監督業で，必ずしも指令どおりには動いてくれないパーティのメンバーを，いかに自分の意図する方向に導いていくか――まだ使ってない呪文があったら，どうすればそれを使わせられるか――を客観的に観て楽しむゲームだと感じるんです。

よくユーザーの人から，『IV』に関しては，AIとマニュアルの切り替えをつけてほしかったという声を聞きますが，ボクは必ずしもそうは思いません。マニュア

これがAIシステムの全貌（推測含）だ!!

堀井雄二氏からうかがった話を元に，ボクなりにAIシステムの思考過程を推測してみた。あくまでも予想の域を脱していないので，念のため。





▲いまひとつ生かしきれなかったと堀井氏自身も語る，馬車システムの「いれかえ」コマンド。マニア志向のゲームではないので，犠牲にせざるを得なかったという。

ル・モードをつけたら，それはそれで面白くはなったんでしょうけど，結局『III』の面白さと一緒ですよね。やはり『ドラクエ』にはRPGとして進歩してほしいという期待がありますから，今までのシステムから脱皮しようとする姿勢に共感するんです。

堀井：いや，これも本当は，もっとこのシステムならではの特徴をだしたかったんですが，ジレンマがありましてねえ。実を言いますと，「いれかえ」と「さくせん」をキチンとやらないと倒せない敵を用意したかったんですよ。そうした敵のデータを用意するのは，それほどむずかしいことではないですから。ただ，それをやっちゃうと，解けない人がでてくるんじゃないかと。このパーティで，こう入れ替えないといけないという戦闘がいくつもでてくると，つらいんじゃないかと。レベルさえあれば，とにかく倒せるようにしようというのが『ドラクエ』の方法論でしたから，そういう点でイマイチ「いれかえ」と「さくせん」を生かしきれなかったんですよね。

山下：たしかに最後のボスも，べつに「いれかえ」「さくせん」にこだわらずとも倒せちゃいますからね。

堀井：中ボスについて，よく，やたら強くて倒せないっていう意見と，これぐらいのレベルなのにラクに倒したっていう意見を聞くんですが，実はそれは，こちらで仕込んであるんです。たとえば，ミネアとマーニャのかたき討ちの相手であれば，その2人がパーティに入ってないと倒しづらいようにしてあるんですね。ミネアとマーニャの使う呪文が有効で，クリフト，ブライの呪文はほとんど効かないというように。

山下：えーっ，それは全然気づかなかった！

堀井：意外とみなさん，ひとつの固定したメンバーでゲームを進めてしまうようで……。中ボスクラスでもわかりづらいのに，ましてや一般のモンスターでそんなヤツがいたら，たまりませんよね。

山下：ボスと言えば，例の「にげる」を8回行なえば以後すべて会心の一撃となるワザを使えば，すごくラクに倒せるヤツもいますが，あれは解けない人のためへのサービスなんですか？

堀井：いえ，特に意図したわけではありません（笑）。でも逃げるを8回もやって，そのあいだ中ずっと敵の攻撃を受け続けるわけですから，すごくラクに倒すためには，本来その敵を倒せるレベルよりかなり高いレベルでないと，そうなる前に全滅してしまうかもしれません。だから皆さん，やらないでねっ（笑）。

マニア向けに作られた馬車システム

山下：『ドラクエIV』の売りのもうひとつが馬車システム——8人パーティから4人を選んで戦わせるというヤツなんですが，このシステムはどのようにして考えだされたんですか？　やっぱりファミコンではスプライトの関係で4人パーティが限界だと言われるのが，くやしくてやったとか（笑）。

堀井：いやいや。AIっていうのが最初から決まってましてね。ゲームがマニアックになってきたんじゃないかという反省もありまして，はじめての人でも，簡単にとっつけるような戦闘にしようと思ったんです。で，マニアの人にもそのAIで，だれをどのように使うかでちがった遊びかたをしてもらおうと思って，戦闘中にメンバーの入れ替えはできないかと。そんな発想から馬車システムが生まれたわけなんですね——ルイーダの酒場を引っ張り回そうという。

山下：なるほど。そういう部分で，初心者とマニアの両立を狙ったわけですね。ただ，先ほど話していただいたように，「いれかえ」と「さくせん」において，マニア対象というか——より思考を必要とさせるゲーム内容に，今ひとつ踏み切れなかった……。

堀井：そうですね。そのへんの話は，機会があれば，ぜひとも生かしたいところなんですけど。

堀井雄二氏の理想のRPGの形とは？

山下：ストーリー面から考えると，今までと大きく変わったと思うのが，最後のボスのキャラクターづけをうまくやっているなということでしょうか。『II』や『III』では，大魔王のハーゴンやバラモスはどんなヤツなのかというのはほとんどわからなくて，ただ悪くて強いヤツだからってんで戦うことになる。それに対して今回は，人間のイジワルさを見せられて，コイツが悪の道に走っちゃうのもしかたがないと思わせるようなシーンが入れてあるのがイイですね。

堀井：そろそろコンピュータ・メディアでも，小説を書くようなこともやってみたいと思いまして，今回のはその試作みたいなものです。『ドラクエ』の方法論の上で，お話を書いたらどうなるかという。ただ，このへんがむずかしくて，ストーリー性を高めれば高めるほど，プレイヤーの自由度がなくなっていくんですよね。

山下：ええ。

堀井：逆に，自由度を広げれば広げるほど，こんどは何をしたらいいのか，わからなくなる……。

攻　撃
- 与えるダメージ…△△
- 受けるダメージ…○○

防　御
- 与えるダメージ…△△
- 受けるダメージ…○○

呪　文（最大12種）
- ス カ ラ
  - 与えるダメージ……△△
  - 受けるダメージ……○○
  - 使用MP ……………××
- マ ヌ ー サ
  - 与えるダメージ……△△
  - 受けるダメージ……○○
  - 使用MP ……………××
- ⋮

道　具（最大8種）
- 魔封じの杖
  - 与えるダメージ……△△
  - 受けるダメージ……○○
- はぐれメタルよろい
  - 与えるダメージ……△△
  - 受けるダメージ……○○
- ⋮

あと2種類とは？

③　「さくせん」の指令に合わせて，最善の評価値の行動を選ぶ

（例）
ガンガンいこうぜ → 敵に与えるダメージがMAX（最大）のもの
いのちをだいじに → 回復呪文，受けるダメージがMIN（最小）のものを重視
いろいろやろうぜ → まったくの乱数で選ぶ

④　特殊処理に該当するかどうかをチェックする

（例）
クリフトが①～③で，「味方の一人にザオリク（復活）を唱えること」が最善手と算出されたが，別の一人がひん死の重傷を負っている
→ベホマに変更

⑤ 実行

山下：最近，何人かのゲーム・デザイナーのかたが「私はコンピュータでお話を見せたかったので，とりあえずRPGという形をとってみました」という意見を述べているようですが，堀井さんはRPGというのは，ストーリー性と自由度のどちらが重視されるべきだと思いますか？

堀井：一番いいバランスをとりたいとボクは思っているんですけどね。ストーリー性を追求するなら，結局は小説や映画のほうがラクに読めますし，より凝った設定ができるのは明らかです。ゲームである以上は，プレイヤーのいろいろな行動を受け入れなければいけないという宿命がありますよね。だから，ゲームとしての自由度を残さなければ，いくらいいストーリーを作っても，コンピュータ・メディア上の作品とは言えないと思うんですよ，ボクは。

山下：そこがやはり，ゲーム・デザイナーという職業に，小説家や他の業界の人たちが簡単には入ってこれないポイントなんでしょうか。

堀井：やっぱり，プレイヤーが，ただ引っぱり回されるだけのゲームではツライですよ。理想を言えば，プレイヤーが自由に好きな行動をしているけど，実はそれはデザイナーが気づかれないように引っぱり回していて，話としても面白いというのが最高なんですけどね。



▲思わずハマってしまう『ドラクエⅣ』のカジノは，スペイン旅行からヒントを得ていた。格闘場のおもしろさは，やはり秀逸だ。

カジノはスペイン旅行からヒントを得た！

山下：話は全然変わるんですけど，前回の『Ⅲ』が終わったあとに行かれたスペイン旅行，あれは『ドラクエⅣ』の中でどのように生かされているんですか？　テレビの番組で予想をさせられたボクとしてはぜひ知りたいんですが（笑）。

堀井：どこに生きてるんでしょうね（笑）。

山下：やはり，踊り子の姉妹ですか？

堀井：そうですね。あと，スペインでカジノへ行ったっていうのもありますね（笑）。

山下：えーっ，スペインにカジノなんて，あったんですか!?

堀井：タクシー飛ばして，やたら遠いところにあったんですよ。バルセロナから1時間半ぐらいのところだったかなあ。



山下：テレビのディレクターも，そこまでは堀井さんたちの足取りをチェックできなかったんでしょう（笑）。それにしても，『ドラクエⅣ』のカジノはうまくできてますよね。ふつうのギャンブル・ゲームだと，ただ「はい，あなたはお金持ちになりました」で終わるんですけど，『ドラクエⅣ』では景品がかかってますから。

堀井：やっぱりそれだと思ったんですよ。というのは，『Ⅲ』の格闘場のときに，もっと倍率やオッズ（賭け率）とかを上げたかったんですが，ヘタにお金を与えすぎるとゲームのバランスを崩してしまう。どうしようかと考えまして——で，コイン制を思いついたんですよ。コイン制であれば，いくらでも倍率を上げられますし。でも，ただコインを増やすだけではつまらないんで，手に入らないアイテムを置いておけば，これは燃えるぜってことで，ああいう形になりました。

山下：うまいですよね。ところで，例のコインの枚数で……というのは，やはりバグなんですか。

堀井：ええ。でもあのバグは知らないほうがプレイヤーは幸せだと思います。せっかくのカジノが楽しめなくなりますから……。

山下：カジノと同じようなニュアンスで，特殊なアイテムを手に入れるために，「ちいさなメダル」を探すのも燃えると思うんですけど——これは何枚ぐらいあるんですか？

堀井：それはまだ秘密です（笑）。

山下：ボクらの周りで32枚まで確認されているんですが……。

堀井：ああ，いい線行ってますね（笑）。

山下：よーし，もっと探さなくちゃ（笑）。

謎解きのレベルと必須アイテム

山下：ドラクエ・シリーズっていうのは，回を重ねるごとに難易度がどんどん低くなってますよね。

堀井：そうですね。やはりプレイする人全員に最後まで行ってほしいですから。ただ，謎解きを設定する上でむずかしいのが，レベルをどこに設定するかということです。あまりにも簡単すぎるものばかりでも，ナンですから。とは言え，引っかかる謎も問題ありますし……。ですから，わりと今回は，むずかしそうな謎のところには必須アイテムを置いてないんですよ。

山下：具体的にどういうところですか？

堀井：たとえば，ガーデンブルグ三つ目の地下室とか……。あと滝の洞窟で必要となる渇きの石のある場所もちょっとむずかしいかなと思って，滝の洞窟の奥にも必須アイテムは置かなかったんです。

山下：なるほど。とすると，たとえば『ドラクエⅡ』のラゴスの謎なんかは，今にして思えば，あまり良いものではなかったと考えていらっしゃるわけですか？

堀井：いや，ボクはあれは簡単に見つかると思ったんですけどね（笑）。

山下：いやいや，かなりむずかしかったですよ（笑）。

堀井：黒い壁を押すのは『Ⅰ』からやってましたし，黒いところはあそこぐらいですし。最初のバージョンではあまりにも簡単すぎたんで，テーブルを1個置いたんですよ。そしたら，いきなりむずかしくなっちゃったみたいで（笑）。

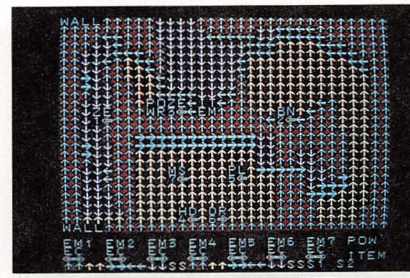
山下：読者から送られてきた質問ハガキの量を見ると，ラゴスがドラクエ・シリーズで最高にむずかしい謎解きだったかもしれないですね。

——と，このあといよいよボクが『ドラクエⅣ』をプレイして引っかかった2，3の点について述べていくことになるわけなのだが，誌面の都合上，つづきは次号でということにさせていただく。読者のみなさんの中で，『ドラクエⅣ』への意見がある人がいたら，ぜひ編集部まで送ってほしい。鋭いものは，次号のこのページで使うかも？

（つづく）

BUBBLE BOBBLE for X68000……サイバブルンから学ぶ

アクション・キャラクター・ゲームのデザイン法


▲サイバブルン用のエディターの画面

「バブルボブル」のおもしろさ

ちかごろ開発室に寄せられる意見の中に，ときどきこんなものがあります。

「最近のX68Kのソフトはビッグ・タイトルの移植がなくってつまらない」

ビッグタイトルでないもの＝つまらないゲーム……と考える人が増えてきている，というよりは，ゲームをする人数が増えてきたので，そういった考えもでてきた，ということだと思います。でも，昔からたくさんある「小粒でも光るものを持ったゲーム」を評価してもらえないというのは，残念なことです。

「バブルボブル」はそういった意味で，X68Kソフトのラインアップに加えるべき，価値あるゲームではないでしょうか。

「アワを吐いて敵をとじこめ，つのや背びれでわっちゃえ!!」というのが「バブル」の基本的な要素です。左右移動とジャンプ，アワ吐きという単純な操作系，かわいらしいキャラクターなどから，一見単純でやさしいゲームのように見えます。でもこれほど奥の深いゲームはなかなかお目にかかれません。

「バブル」の魅力はとても一口では言い表せませんが，その秀逸なアイデアとゲーム・デザインは，多くのファンを獲得しました。

「絶妙な難易度設定で，誰でも遊べる」

「テクニックが反映される巧妙なスコア体系」

「プレイヤーを飽きさせない豊富なアイテム」

「高次面に見られるアクション・パズル要素」

と，やり込むほどに魅力が出てくるのです。

「バブル」を移植するにあたって，「アーケードでバブルをやり込んでしまった人にも遊べるように何か工夫を」という発想から，「サイバブルン」の企画がでてきました。

「サイバブルン」のコンセプト

「サイバブルン」の企画自体は，とにかく100面クリアした後にできるということで，「むずかしい面を作ろう」，「BGMやキャラクターもアレンジしてみよう」，ということになり，「メカニックでかわいいものを」というとんでもない注文に，「それならアレをモチーフにしたらどうだ？」，「アレならMTJ氏にデザインしてもらおう」ということになりました。こうしてキャラクター・デザインからアレンジ面の監修まで，MTJ氏の全面的なご協力をいただいて「サイバブルン」プロジェクトがスタートしたのです。

新しい面を作るために専用のエディターも必要になりました。「バブル」ではアワの流れを決める「気流」が重要な役割を持っていて，エディターでは矢印で気流を指定することができます。気流の早さや，敵の動きも自由に設定できるので，面を作ってみると「バブル」では見られなかった意外な効果が得られ，いろいろな面ができました。

シビアなバランス調整と気流の矢印で目を痛くしながら，やっとこ作った面もMTJ氏の審査の結果は次々に「ボツ！」。なんとかそろった20面のなかにも，バランス調整の繰り返しで原型をとどめなくなったものが……。

まあ，苦労のかいあって面白いものができました。プレイヤーの苦しむ顔が目に浮かぶような……。そんなわけで，かなりむずかしいはずの「サイバブルン」。攻略のヒントとゲーム・バランスやデザインについての解説を，アレンジ面作成で最も活躍したGORRY先生のアドバイスをいただいてまとめました。

サイバブルン攻略ガイド

1面：GORRY作 「敵は追ってくるもの」という今までの常識がいきなり打ち破られる！　アワも動かない！　敵が動かないことがゲームをむずかしくしている面。敵をアワに入れてしまえばOK！



2面：MTJ作 これは簡単だ……と思っているといきなり出てくる×××。スピードとタイミングが命。敵のジャンプの高さ，タイミングを見切るお勉強ができるはず。

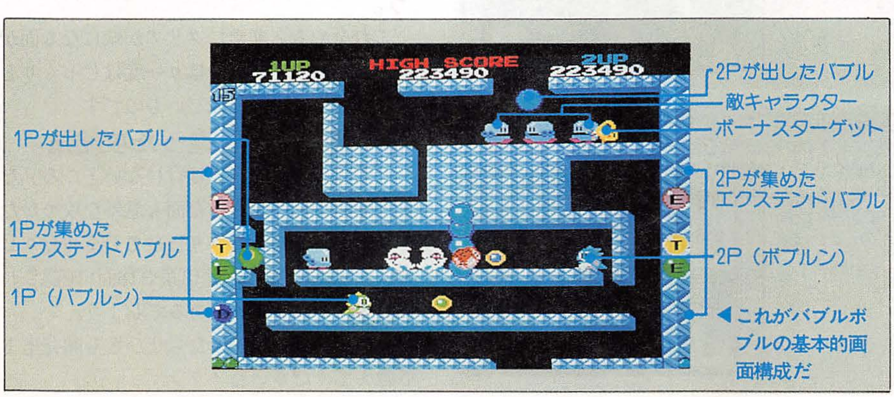


3面：岩茶器作 上に行きたくてもアワに乗りにくい。他に方法はないか!?　敵の弾に当たればはじかれるが……。画面上端から下へ行かなければいけないのはもう常識！　逆転の発想面。



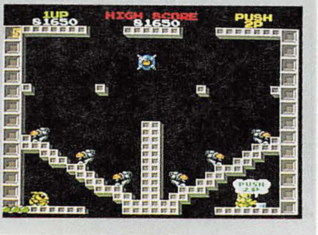
4面：GORRY作 これは本当に簡単な面。水流で敵を一気に巻き込むウォーターバブルを割るタイミングを考えよう。敵の動きを見極めることがポイント。調子にのって水に流されないように。



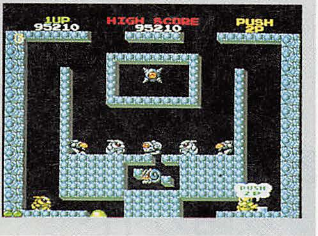


◀これがバブルボブルの基本的画面構成だ

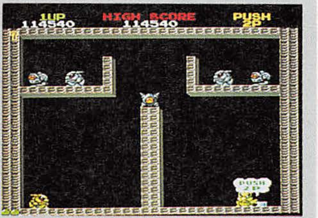
5面：GORRY作 ×××の階段登りが楽しい！ スピードとユーモラスな動きに惑わされずに行動パターンを把握すればOK。でも，タイミングをとるのが大変なのよね。



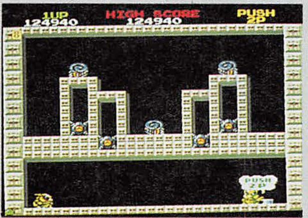
6面：いちごだいふく作 炎で敵をやっつけるファイヤーバブルが離れたところにたまってしまう。こっち側へ押し出せばいいんだけど……。誘導するには何を利用したらいいかは自分で考えましょう。



7面：いちごだいふく作 アワをムチャクチャ吐きまくると，おや？ 階段が。目に見えない気流のパターンも，アワの動きから見えてくる。自キャラクターの位置を変えながら吐いてみよう。



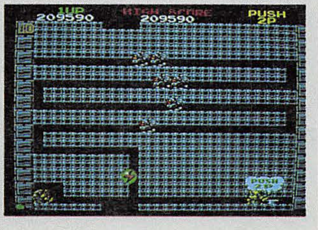
8面：GORRY作 アワの動きがとってもトリッキー。でも，よーく見ていると敵を倒す方法が隠されているのだ。プレイヤーへの親切心？がゲーム・デザイナーの心得第1条件！



9面：GORRY作 ウォーターバブルがうまく利用できない。両サイドの敵が憎らしい。ウォーターバブルの設定を知っていれば楽勝。わからない人は「バブル」でお勉強のしなおし。



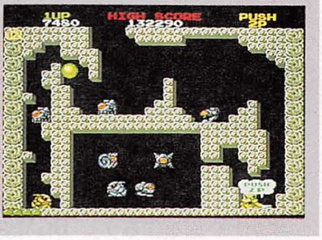
10面：見城こうじ作 サンダーバブルだけが頼り！ よい位置になるまでひたすら待つのだ！ ここでもサンダーバブルの特性を知らないと痛い目にあう。敵のブーメランよけも必須テクだ。



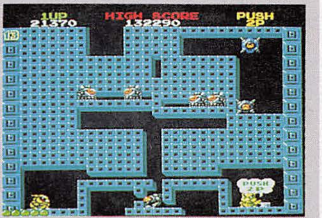
11面：GORRY作 階段登りPART2。雀のフン落とし的な動きは楽しいけど，イライラすること間違いなし。敵の移動周期を見極めてそのスキをつくのだ！ アワ上ジャンプ・テクとタイミングも重要！



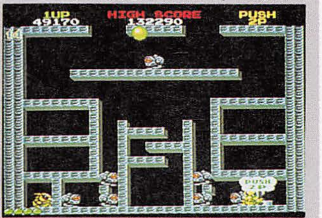
12面：いちごだいふく作 1人でやるときは問題なし。飛び降りるタイミングさえ見切ればなんでもない。不用意に敵をアワに閉じ込めると2Pが1Pに敵を送り届けることになってしまうおそろしい面。



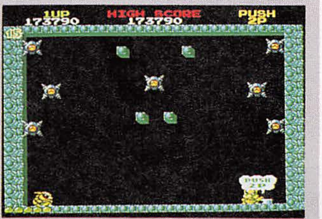
13面：岩茶器作 なかなか下の敵がやっつけられない面。すでに3とおりの解法が発見されている。ジャンプ中のアワ吐きなど微妙な操作が必要。カベの中でも色々できることに気が付くはず。



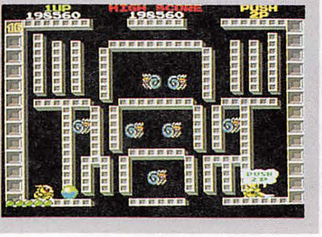
14面：GORRY作 まともに正面から向かってはまず無理。敵の移動アルゴリズムの裏をかくのだ。せまいところに溜ってしまう敵を誘いだすにはどうすればいいか。自キャラと敵の相関関係学習面。



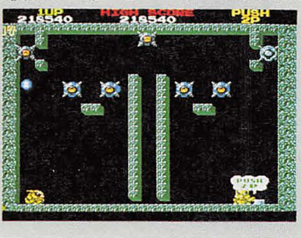
15面：岩茶器作 「プレイヤーを逆撫でするような面。わきで見ているぶんにはまるでギャグ！」とは作者のコメント。アワに乗っかるのが大変。アワが止まるところを見つけてジャンプ！



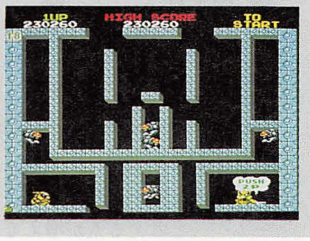
16面：GORRY作 ウォーターバブルを知り尽くしてないとクリアは無理。敵を流すのではなく，自分を流すのがポイント。どこで水流から降りるかも重要。タイミング合わせがポイント！



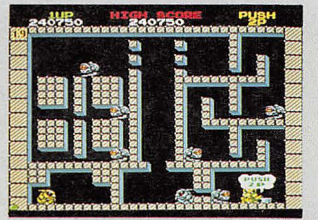
17面：岩茶器作 スタート・ダッシュがきまれば楽。きまらなかったら慎重さがないとノーミスはむずかしい。1匹の敵が発射する弾は画面上に1発ずつしか存在できない。うまく誘導するのがコツ。



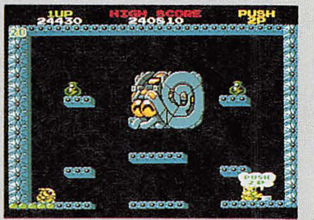
18面：GORRY作 あっち行ったりこっちへ来たり，とにかく動きまわるのが面倒くさい面。真ん中上の敵を倒すためには左右端の敵からの痛い協力が必要。先に左右端の敵を倒すと泣きをみるぞ！



19面：見城こうじ作 何回死ぬだろうか？ とにかくノーミスは辛い。敵の動きを見極めて，最善のコースと最善のタイミングを図るのだ！ さすがは見城こうじ先生！ という面である。



20面：岩茶器作 最終面。とにかく敵の弾から逃げ回るのが辛い。下の穴からの飛び降りテクを活用してガンバレ!! 薬ビンを取らなければクリアへの道は開けない。



まあ，作者が意図したところはだいたいこんな感じだったのですが，実はとんでもない攻略法が潜んでいたりします。

たとえば……

•面が始まるとき（敵がまだ動きだす前）にダッシュで倒してしまう。

これをやると非常にクリアが楽になる面がいくつかあります。やはり一度はじっくりと正攻法でやってみて欲しいものです。

•作者の意図と違った攻略法

「ここはジャンプでは行けないところ」など，作者が巧妙に作った面も意外な攻めかたや強引な方法であっさり行けてしまったりします。すでに何面かで（3面や18面）確認されていますが，まだまだあるでしょう。

面白いのが見つかったらぜひとも開発室まで教えてくださいね！

SUPER SOFT

HOT INFORMATION

パソコン
海外パソコン
アーケード・ゲーム
ファミコン
PCエンジン
メガドライブ
ゲームボーイ
LYNX
GAME MUSIC & VIDEO

本コーナーは，ゲームソフト関連の情報をまとめています。本誌の次号が発行されるるまでに発売が予定されている新製品と，現在市場で人気のあるソフトをハード別に分けて掲載しています。

各ページの担当者が自由な発想で意見を述べている"FINAL STAGE from Writers"のページも参考にしてください。

※パ＝パソコン，ア＝ケード・ゲーム，海＝海外ソフト，ファ＝ファミリーコンピュータを示す。

PERSONAL COMPUTER

パソコン

日本テレネット・グループ，海外進出決定!!

日本のソフトハウスの海外進出が盛んになっている昨今であるが，古くから国内において精力的な活動をつづけてきた日本テレネット・グループのアメリカ進出が，このたび決定の運びとなった。日本テレネット・グループは，日本テレネット，ウルフチーム，新日本レーザーソフトの3社から構成されている。

従来までは，日本テレネット及びウルフチームがパソコン，新日本レーザーソフトがPCエンジン・CD-ROM²用のソフトを制作・販売してきたわけであるが，この機会に担当マーケットも大きく変更される見込み。

まず日本テレネットはパソコンから撤退し，新日本レーザーソフトと同じくPCエンジン＋CD-ROM市場での展開を目ざす。対してウルフチームは，パソコンを中心に，メガドライブへと進出。その第1弾となる『ファイナルゾーンII』は，同名のPCエンジン版とはまったくちがった内容で，「バリバリのアクション・ゲームには珍しい横斜め45°の視点の作品」(ウルフチーム秋篠副社長)だと言う。

気になる日本テレネット・グループのアメリカでの活動は，この夏に「テレネットUSA（仮称）」を設立し，ジェネシス（メガドライブ），ターボ・グラフィックス（PCエンジン）用ソフトを続々と発売の予定。当面は既に日本国内で発表されている作品のリメイクが柱となるが，将来的にはアメリカでのオリジナル・ソフトも開発していきたいとの意向。テレネットUSA（仮称）の設立初年度の売り上げ目標は，日本国内におけるそれと同金額とのことである。

日本のホビーマシンの普及ペースの速さからも，あらためて市場の大きさを感じさせる海外マーケット。今後もそこへ進出していくソフトハウスは，ますます増えていくにちがいない。



▲海外進出にそなえたハワイ研修旅行で，意気上がるウルフチームの面々。『アークスIII』のネタもみつけた!?

今月の人気ソフト・ランキング
HOT ★ 40

サンプル店数の多さでは業界誌1を誇る本ランキング。今月のトップに輝いたのは，アメリカ生まれの『ダンジョンマスター』だ。海外からの移植版がこれほどの人気を集めるのは，3年前の『ウルティマIV』以来の出来事。アクションRPGとは意味が異なる「リアルタイム進行のRPG」という新鮮さが受けているのだろう。ゲーム自体は超難解だ。

1 ダンジョンマスター
①ビクター音産／②富士通
9,800円／8,800円
↑前2位／3回



①PC-98, X68K
②FM TOWNS

2 三國志II
光栄
14,800円／17,200円（CD付）
前1位／3回



PC-88SR

3 エメラルドドラゴン
バショウ・ハウス
8,800円
前3位／4回



PC-88SR

4 遥かなるオーガスタ
T&Eソフト
12,800円
↑前6位／5回



PC-98
FM TOWNS

5 ドラゴンスレイヤーVI
日本ファルコム
8,700円
前5位／4回



PC-88SR
PC-88VA

新作ソフト Data Base

原則として，4月8日から5月7日までに発売される予定のパーソナル・コンピュータ用ソフトを紹介している。ただし，各メーカーの事情により発売が延期されることもある。ゲーム・タイトル下の解説は，メーカー名／ジャンル／メディア／価格／発売日を表す。

ディスクステーション5月号（#12） MSX2

コンパイル／ディスクマガジン／3.5'2DD／1,940円／4月8日

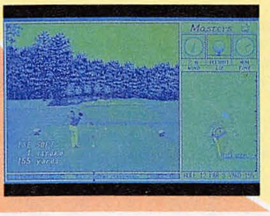
クォース（コナミ）／あーくしゅ（ウルフチーム）／ブラスターバーン（コンパイル）／ウルフAT（テクノポリス）／パソゲー大会ニュース等収録。



遙かなるオーガスタNote専用版 PC98N パ・移植

T&Eソフト／ゴルフ／3.5'2HD／12,800円／4月13日

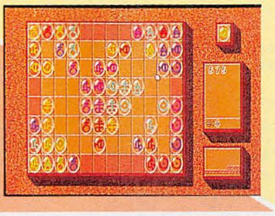
高速ポリゴン処理を採用した3Dゴルフシュミレーションの PC-98Note専用版。モノクロではありながらも，オーガスタのコースが忠実に再現されている。



石道 PC98

アスキー／パズル／5',3.5'2HD／7,800円／4月13日

8×12に区切られたボード上に72個の石をルールにしたがって置いていくパズルゲーム。ユーザーの好みにより石のデザインを数種から選択可能。



天九牌Special・桃源の宴II PC98 PC88 X68K MSX2

タケルソフト（開発:スタジオパンサー）／ギャンブル／(PC98)5',3.5'2HD(PC88)5'2D(X68K)5'2HD(MSX2)3.5'2DD／3,600円／4月13日

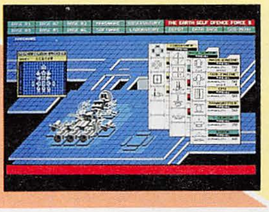
すでに発売されている『天九牌』のスペシャル版。お金の賭けかたが一風変わったパソコン・テーブルゲーム。



ファーサイドムーン～地球防衛軍II X68K パ・移植

アートディンク／SLG／5'2HD／9,500円／4月13日

『地球防衛軍』の続編。スペースウォーに勝ち残り，太陽系全惑星を救え！カード型データベース・システムをゲーム中に採り入れている。



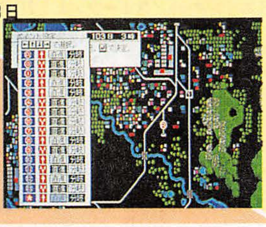
▲前○位／○回は前回ランキング／登場回数を示す。初登場は★で示す。

A列車で行こうII・限定お買得版

PC98 X68K

アートディンク／SLG／(PC98)5',3.5'2HD(X68K)5'2HD／12,800／4月13日

アートディンクの5周年記念に発売される特別限定バージョン。『A列車II』の本体ソフトと，通信販売のみだった世界中の10種類のマップがセットに。

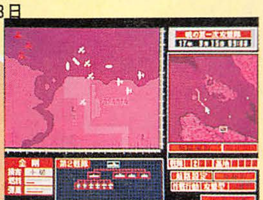


南海の死闘・限定お買得版

PC98 X68K

アートディンク／SLG／(PC98)5',3.5'2HD(X68K)5'2HD／9,500円／4月13日

すでに発売されている『南海の死闘』の限定発売版。本体ソフトに加え，南太平洋の三つの戦場を舞台にした12本のシナリオを収録。スペシャル・プライス。

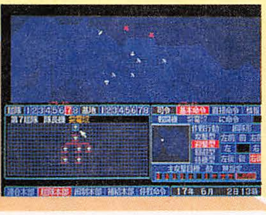


大海令・限定お買得版

PC98 X68K

アートディンク／SLG／(PC98)5',3.5'2HD(X68K)5'2HD／13,800円／4月13日

通信販売でしか入手できなかった追加シナリオと『大海令』の本体ソフトのセット。「ミッドウェー海戦」等6種類のシナリオを収録した豪華8枚組。

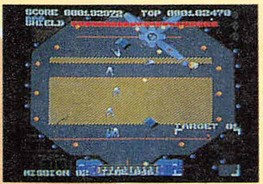


グラナダ

X68K

ウルフチーム／シューティング／5'2HD／8,800円／4月14日

『グロブダー』＋『アサルト』というイメージの，戦車を題材にした全方向任意スクロール型シューティング。画面右下のレーダーマップを参考に，エリア内のターゲットを全滅させると，ド迫力のボスキャラが登場する。暗闇の中から拡大・回転をしながら出現する3面ボスは必見。変化に富んだ各ステージ，凝ったディテール等，売りは多い。自機の周りを勝手に動き回るオプションに弾を当てると，さまざまな角度に反射してくれることを利用すれば，曲がり角の先の敵を撃破することも可能。X68Kオリジナル・ゲームとしては及第点以上のデキだ。



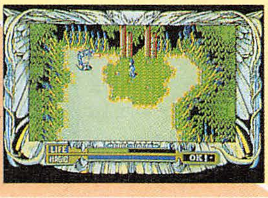


ルーンワース〜黒衣の貴公子

PC98 パ・移植

T&Eソフト／ARPG／5',3.5'2HD／8,800円／4月20日

RPGでは常識となっている経験値によるレベルアップ制を排除。いくつかの小シナリオにより全体が構成されている，プレイヤーの自由度の高いARPG。

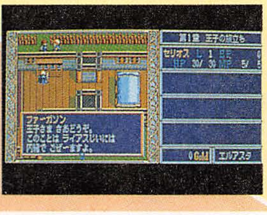


ドラゴンスレイヤー〜英雄伝説

PC98 パ・移植

日本ファルコム／RPG／5',3.5'2HD／8,700円／4月20日

ドラスレ・シリーズ第6弾。「RPGの原点にもどる」をポリシーに，ドラクエ・ライクな作品に仕上がっている。オートバトル・システムを採用。



ルーンマスターII

MSX2

コンパイル／スゴロク／3.5'2DD／3,880円／4月20日

4人まで参加できるコンピュータ版スゴロク。HPやMP，イベントに戦闘など，RPGっぽい要素をメインに進められていく。競亀場のギャンブルもあり。

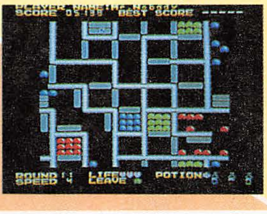


スライミャー

X68K X1

HOT B／アクション・パズル／(X68K)5'2HD(X1)5'2D／(X68K)7,500円(X1)6,800円／4月21日

ジャンケンのような強弱関係の3種（赤，青，緑）のスライムを，壁を動かしたりアイテムを使用することにより，決められた1色に統一すれば面クリア。



ディスクNG 2

MSX2

ナムコ／ディスクマガジン／3.5'2DD／4,800円／4月27日

パックマン／ギャラクシアン／マッピー／ディグダグ／ラリーX／SHMを収録。SHMとは，完全オリジナルの3Dパワーアップ・シューティング・ゲーム。



ダンガイオー

PC88

テクノポリスソフト／AVG／5'2D／8,800円／4月27日

同名オリジナル・ビデオアニメ（OVA）をゲーム化。平野俊弘氏により設定された新キャラクターも登場する。ディスクケース，下じき等のおまけ付き。



SDスナッチャー

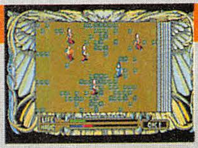
MSX2

コナミ／RPG／3.5'2DD+SCCカートリッジ／9,800円／4月27日

人気AVG『スナッチャー』の登場キャラをスーパーデフォルメしてRPG化した一作。ゲームのイントロはAVG版と一緒だが，展開はかなり変更されている。



---

6 ルーンワース・黒衣の貴公子
T&Eソフト 8,800円
前4位／3回

PC-88SR MSX

7 ディスクステーション10号
コンパイル 1,940円
↑前15位／2回

MSX2

8 サンダーブレード
エス・ピー・エス 9,800円
↑前11位／2回

X68K

9 ブルトン・レイ シナリオ集
システムソフト 8,800円
↑前18位／4回

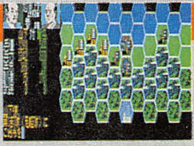
PC-98

10 キャンペーン版大戦略II
システムソフト 8,800円
前8位／4回

PC-88SR

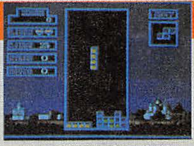
11 アークスII
ウルフチーム 8,800円
前7位／4回

PC-98, PC-88SR X68K, MSX2

12 信長の野望 戦国群雄伝
光栄 9,800円 12,200円(CD付)
前10位／15回

PC-88SR, PC-98 X1turbo, MSX2

13 斬 シナリオコレクション2
ウルフチーム 4,200円
★

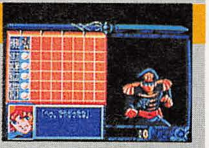
PC-98

14 テトリス
ビー・ピー・エス 6,800円
前14位／17回

PC-88, PC-88VA, PC-98, X68K FM77AV, FMR-50, MSX2

15 キューブランナー
エス・ピー・エス 7,800円
★

X68K

16 BURAI上巻
リバーヒルソフト
8,800円



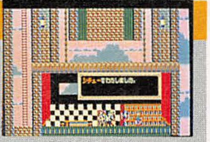
PC-98, PC-88SR, MSX2
前12位／4回

17 TURBO OUTRUN
CSK総合研究所
9,800円



FM TOWNS
↑前31位／3回

18 ギルガメッシュ ソーサリアン
タケルソフト



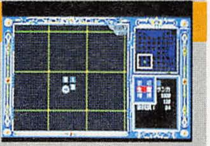
PC-88SR, PC-88VA
PC-98, X1turbo
★

19 バブルボブル
電波新聞社
7,200円



X68K
★

20 銀河英雄伝説 パワーアップ&シナリオ集
ボーステック
4,800円



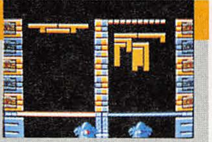
PC-88SR
PC-98
X68K
前16位／6回

21 トンネルズ・アンド・トロールズ
スタークラフト
9,800円



PC-98
↑前25位／2回

22 クォース
コナミ
5,800円



MSX2
★

23 スペースマンボウ
コナミ
6,800円



MSX2
前13位／3回

24 天下統一
システムソフト
9,800円



PC-98
前一／6回

25 ファーサイドムーン
アートディンク
9,500円



PC-98
前12位／3回

妖魔降臨
MSX2

日本デクスタ／アクション／3.5'2DD／7,800円／4月上旬

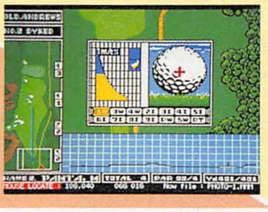
忍者・松尾芭蕉，武将・徳川吉宗，退魔師・阿部晴明を面ごとに使いわけ，妖怪退治を行なうキャラクター・アクション。デカキャラが多数出現。全8面。



アルバトロスII ～マスターズ・ヒストリー
MSX2　パ・移植

日本テレネット／スポーツ／3.5'2DD／8,800円／4月上旬

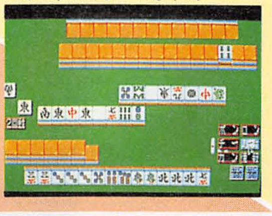
ゴルフゲーム『アルバトロス』の続編。ストローク，トーナメント，マッチ，ビジュアル，トレーニングの五つのモードが用意されている。マウス使用可。



麻雀狂時代スペシャルPARTII・冒険篇
PC98　MSX2

マイクロネット／麻雀／(PC98)5',3.5'2HD, 5',3.5'2DD(MSX2)3.5'2DD／6,800円／4月中旬

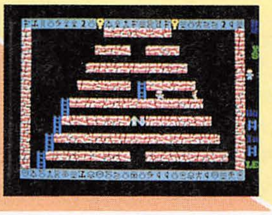
2人用モードがストーリー仕立てになり，雀荘，三重の塔と勝ち抜いていかなければならない。7人の女の子が登場。MSX2版はタケルのみで販売。



ファラオズ・リベンジ
J3100　海・移植

アクレイムジャパン／アクション／3.5'2DD／9,800円／4月中旬

『ロードランナー』的なアクション。自分でハシゴをかけることができ，すべてのアンクを拾えば面クリア。ハシゴ数の制限のある難解モードもあり。



三国志II
MSX2　パ・移植

光栄／SLG／3.5'2DD，8メガROM／14,800円／4月中旬

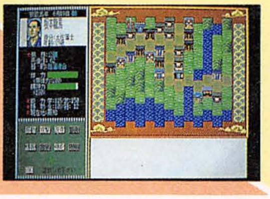
前作のグレードアップ版。参加可能人数が8から12人に増え，アニメ処理をカットし，内容の充実とスピード・アップを計っている。他機種版がヒット中。



維新の嵐
X68K　パ・移植

光栄／SLG／5'2HD／9,800／4月中旬

幕末を舞台にしたSLG。プレイヤーは坂本龍馬となり，自分の思想を広めるため日本全国を旅する。光栄のSLGとしては異色のゲーム・システムを採用。



Zero～第4のユニット4
MSX2　パ・移植

データウエスト／AVG／3.5'2DD／価格未定／4月中旬

シリーズ第4弾にして画面デザインを一新。表情コマンドなど，攻撃箇所指定など，シリーズ初の試みもいくつか行なわれている。FM音源対応。



トンネルズ&トロールズ ・カザンの戦士たち
PC88　パ・移植

スタークラフト／RPG／5'2D／9,800円／4月中旬

同名のテーブルトークRPGをパソコン・ゲーム化。ゲーム中に原作のシナリオが断片的にちりばめられているなどの工夫がされている。操作性は同社一。



DUEL98
PC98　パ・移植

クレソフト／ASLG／5'2HD／8,700円／4月下旬

PC-88版をグレード・アップ。最大100人にもおよぶキャラクターが画面内でリアルタイムで戦闘を行なう。舞台となるのは約540画面にも及ぶ広大な戦場。



魔晶伝紀　ラ・ヴァルー
MSX2　パ・移植

工画堂スタジオ／RPG／3.5'2DD／8,800円／4月下旬

いかにも工画堂らしいグラフィックのRPG。複数のシナリオがあり，魔法がアイテムの種類によって変わる。画面切り替え方式。戦闘は攻撃箇所を指定する。



ルパン三世～香港の魔手 「復讐は迷宮の果てに」
TOWNS

CSK総合研究所／AVG／CD-ROM／9,800円／4月下旬

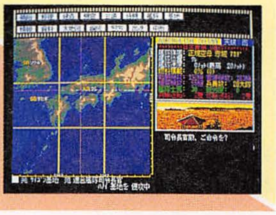
コマンドを選ぶのではなく，ストーリーを三者択一するだけという大容量ならではのAVG。グラフィックは，テレビアニメ並みに質が高い。



提督の決断
TOWNS　パ・移植

光栄／SLG／CD-ROM／16,800円／4月下旬

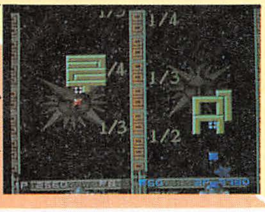
海戦が主体の本格派ウォーSLG。10本のシナリオを収録。敵味方合わせて20人の提督の使いかたがポイントとなる。光栄WWIIシリーズの第1弾。



■延期情報……ライザンバー（データウエスト）3月中旬→4月10日，バトル（G.A.M.）3月中→4月7日，ダウンタウン熱血物語（シャープ）3月中→4月上旬，戦略空軍（ホビージャパン）3月中→4月下旬

クォース
X68K　ア・移植

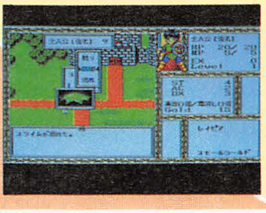
コナミ／アクション／5'2HD／6,800円／4月下旬



画面上方から降りてくるブロックに，ブロック・ピースを撃ちこんで四角形を作るというパズル・シューティング。X68K版はアーケード版そっくり。

エストランド物語
PC98

タケルソフト(開発:イーストキューブ)／RPG／5'2D／価格未定／4月下旬



さらわれたエミアを姫を救うため，幼なじみの少年が立ち上がる。ROLL-UP／DOWNキーでメッセージを逆上って読むことが可能。35枚ウィンドウ同時表示。

サーク
X68K　パ・移植

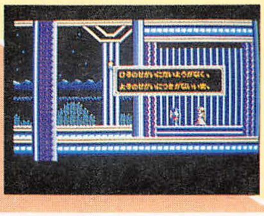
マイクロキャビン／ARPG／5'2HD／8,800円／4月下旬



89年に人気を集めたARPGのX68Kバージョンが登場。スムーズ・スクロールで，グラフィックがより美しくなっている。VRシステムを採用。

セレクテッド・ソーサリアン4
PC98　PC88　PC88VA　X1

タケルソフト／ARPG／(PC98)5'2HD，3.5'2DD(PC88，PC88VA，X1turbo) 5'2D／2,900円／4月下旬



シナリオ・コンテストで入選した「闇に消えた女神」「妖夢幻伝説」の2本のシナリオを収録。もちろん本体ソフトがなければプレイできない。

名探偵　魅由・闇の血族
X68K

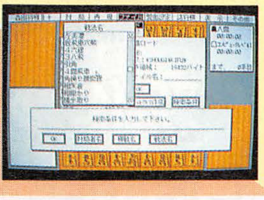
システムサコム／AVG／5'2HD／8,800円／5月上旬



カラーのアニメーションをはじめて採り入れたノヴェルウェア。人の心が判ってしまうアパレル・デザイナーの魅由は，友人の殺人事件に巻き込まれて…。

竜王　羽生善治・実戦集
PC98

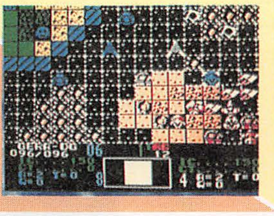
エニックス／将棋／5'、3.5'2HD／5,800円／4月上旬



『森田将棋II』用データ集。昭和60年9月の若駒戦から平成元年3月の勝ち抜き戦まで，羽生竜王監修の計102局を収録。飯田弘之5段編集の解説50局入り。

SDガンダム・ガチャポン戦士2・カプセル戦記
MSX2

バンプレスト／SLG／3.5'2DD／8,600円／4月中旬

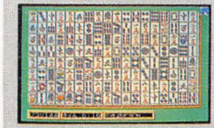


ファミコンで大人気のSLGがMSX2にも登場。新しいユニットが七つも増え，マップ上の敵を一撃で破壊するコロニーレーザー等の新フィーチャーも付加。

アフターケア

このアフターケアのコーナーでは，先月号のリスト（3月8日～4月7日発売）からもれてしまった作品を紹介する。パソコン・ゲームの場合，ソフトがマスター・アップしてから発売されるまでの期間が短いために，どうしても発売予定がズレる作品が多発することになってしまう。できる限りは完全なデータの表記を心がけてはいるのだが……。

さて，先月号に載りそこねた作品のデータは，以下のとおりだ。



○四川省

PC98／ア・移植

アイレム／パズル／5',3.5'2HD／6,800円／3月9日



○グランディ・フロラム

X68K

コムパック／RPG／5'2HD／7,800円／3月10日



○ロードス島戦記

MSX2／パ・移植

ハミングバード／RPG／3.5'2DD／9,800円／3月16日



○雀荘王

PC98

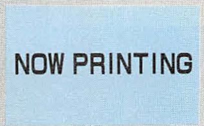
パック・イン・ビデオ／麻雀／5',3.5'2HD／8,800円／3月21日



○ナビチューン

MSX2／パ・移植

KGDソフト／RPG／3.5'2DD／8,800円／3月23日



○天九牌

PC98N／J3100／パ・移植

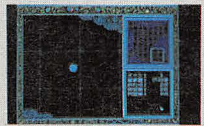
スタジオパンサー／ギャンブル／3.5'2HD／5,800円／4月6日



○BURAI・上巻

TOWNS／パ・移植

リバーヒルソフト／RPG／CD-ROM／9,800円／4月3日



○銀河英雄伝説＋set

X68K／パ・移植

ボーステック／SLG／5'2HD／11,600円／4月6日

26 レナム

ヘルツ　①9,800円／②8,800円



①PC-98, X68K ②MSX2

★

27 スーパーハングオン

シャープ　8,800円



X68K

前20位／3回

28 夢幻の心臓III

クリスタルソフト　9,700円



PC-88SR　PC-88VA

前9位／3回

29 メタルサイト

システムサコム　8,800円



X68K

前ー／2回

30 ディスクステーション9号

コンパイル　2,900円



MSX2

前17位／2回

順位	前回	タイトル	メーカー／価格
31	前27位 11回	森田の将棋II	エニックス／10,000円　14,800円
32	前29位 8回	ワンダラーズフロムイース	日本ファルコム／8,700
33	前ー 2回	ナイトアームズ	アルシスソフトウェア／9,700円
34	前ー 2回	バトルチェス	パック・イン・ビデオ／9,800円
35	前ー 2回	ファーストクイーン	呉ソフトウェア工房／8,800円
36	★	シュヴァルツシルトII	KGDソフト／9,800円
37	前ー 6回	倉庫番パーフェクト	シンキングラビット／6,800円
38	前ー 5回	提督の決断	光栄／14,800円　17,200円(CD付)
39	前ー 6回	D.C.コネクション	リバーヒルソフト／9,800円
40	★	雀皇登龍門	ゲームアーツ／9,800円

今月の新作では，『遥かなるオーガスタ』『ファラオズ・リベンジ』など，PC-98noteやJ-3100というビジネス・パソコンに対応したゲームの登場が目につく。もはやコンピュータ・ゲームは子供だけのものではないというところだろうか。『SDスナッチャー』『ルパン三世～』あたりが注目作だが，全体的に小粒な感じがするのは否めない。

OVERSEAS 海外ソフト

日本にやってきた海外ソフトたち(1)

このコーナーに登場したソフトを国内機種でプレイするには移植をしてもらうしかないわけだが，移植には大きくわけて二つの方法がある。一つは日本国内のソフト・メーカーが，海外のソフト・メーカーと契約を結び移植・販売する方法。もう一つが海外メーカーが直接日本国内に支社を設立し，自社ブランドで販売する方法。

前者はかなり以前から行なわれていた。有名な例では『ロードランナー』。後者は（ゲームに限定した場合）ゲームソフトのみならず実用ソフトもつぎつぎに移植して地道にその足場を築きあげているブロダーバンド社や，『ガンシップ』などのソフトをだしているマイクロプローズ社などがいい例である。

これらの会社と同じように数々の秀作を持っていながら，日本支社を設立してわずか1年で日本から撤退してしまった会社がかつてあった。あえて実名を挙げはしないが，この支社の移植作品にはいろいろと問題があった。その大きなものが「日本市場を充分に検討していなかった」ということだ。

はっきり言わせてもらうと，プログラム的に問題がかなりあり，立ちあがりが非常に悪かった。グラフィックも原作のアップル版よりも悪くなったと言われたくらいである。難易度などもほとんど日本向けに考慮されていなかった。

移植ソフトの最大の利点は，事前にアメリカでユーザーの洗礼を受けており（好みの多少のちがいはあるものの），優秀なソフトであることが多いこと，そして弱点を改良する時間があるということである。いくら自分の会社のソフトが自国でウケがいいからといって，そのまま移植すれば日本でも売れるという考えを持たれては困る。日本のハードはグラフィック機能に優れているのであるから，せめてグラフィックと操作性の向上くらいは努力してほしい。そうでないとせっかくの名作も日本では日の目を見ないままに終わってしまう可能性がある。

※おわびと訂正：先月号で紹介した『CITADEL』『BOMBER』の対応機種はMacのみでした。

今月の人気ソフト・ランキング

HOT★10

今月のHOT10中注目したいのは，『Stunt Track Racer』と『Pipe Dream』。前者については先月紹介したとおり。Amigaユーザーでこれをプレイしなければサギだ，といわれるくらいの秀作。後者はひょっとしたら『テトリス』と同じような一般ウケをする要素をもつ単純明解なパズルゲーム。今月号で紹介している。

順位	タイトル
1	Drakkhen RPG／Amiga／9,000
2	Citadel RPG/Mac/8,000
3	Pipe Dream Puzzle＋Action／Mac,Amiga／7,000
4	Omega Simmulation／Mac,AppleII, Amiga／8,000
5	Poragon lair II Escape from Singe's Castle AVG／Amiga／11,000
6	Star flight RPG／Mac,Amiga／8,000
7	Stunt Track Racer Action／Amiga／7,000
8	Grand prix Circuit Action／Amiga,Mac／7,000
9	Shadow of the Beast Action／Amiga／8,000
10	Infestation Action＋AVG／Amiga／7,000

新作ソフト Data Base

本コーナーでは，秋葉原にある海外パソコンとソフトの専門店「オークビレッジ」の3月14日現在のおすすめ作品4本を紹介している。ゲーム・タイトル下の解説は，メーカー名／対応機種／価格を表す。

STAR FLIGHT



・Electronic Arts
IBM-PC
Amiga
Mac
・8,000円

かつて全米で大ヒットし，コンピュータ・ゲーミング・ワールド誌（※CGW，アメリカの代表的パソコン・ゲーム誌）でも，数少ない「The Hall of Fame……名誉殿堂」のコーナーに納まっているゲームソフトの一つである。SLG＋RPGといったところのゲームか。

ゲーム・システムそのものはSSI原作でPC98シリーズにも移植されている『スターコマンド』に似ている。それぞれ個性をもったいくつもの種族から適切な乗組員を選択して，艦長や操縦士などに割り当てる。はじめは最低限度の装備をした一番安価な宇宙船を操り，膨大な広さの宇宙をまたにかけて航行し，あるときは未開発惑星で鉱石や生物のサンプルを採取したり，またあるときは移民に適する惑星を捜しだして移民局に報告するなどしてお金を稼ぎ，そのお金で自分の宇宙船をグレード・アップし，乗組員の能力を上げていく。

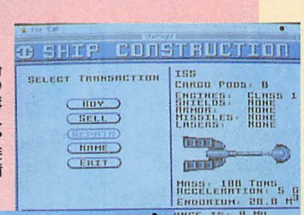
さらにゲームの世界背景にある，「帝国滅亡の謎」そして「かつての人類の故郷・地球の謎」を解くためにプレイヤーは探索を続けなければならないのだ。

下手をすれば単調になりがちなタイプのゲームだが，謎の探求や異性人との遭遇など，プレイヤーを満足させる演出がいたるところにちりばめられており，飽きることはない。

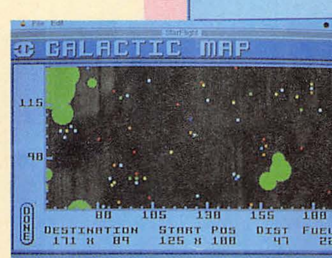
機会があればぜひ一度はプレイしてほしいゲームである。



◀各人種にそなわっている特性を考えてクルーを選択



▶船の購入や装備の装着は「スターコマンド」に類似している



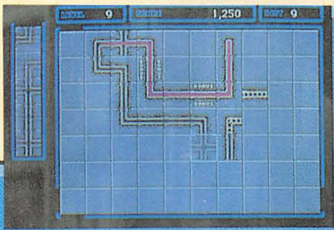
◀出航して宇宙地図を見る。宇宙は果てしなく広い

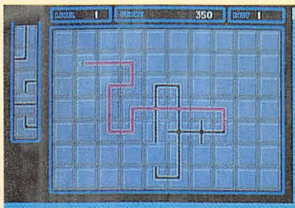
Pipe Dream

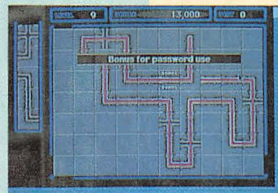


- Lucas Film
  IBM-PC
  Amiga
  Mac
- 7,000円

▼▶左に五つ並んでいるピースの一番下がつぎに置けるピース。ゲーム盤上に置くと一つ下がる







今月号で紹介する4作のうち，もっともゲーム性に優れており，国内機種用に発売されればまちがいなくヒットするであろうと思われるのがこの作品。きわめてシンプルで，ドツボにはまるパズルタイプのゲームである。

幼児向けのゲームの「チクタクバンバン」やブロダーバンドの『ブロディア（ディアブロ）』と類似した画面構成をしている。

ルールはいたって簡単。パイプをつぎつぎに連結していって，うまく液体が流れるようにすればいい。プレイヤーが，つぎに配置できるパイプのピースは『テトリス』のようにすでに決まっている。画面上にならどこに置いてもかまわないので，つぎにくるピースを予測して計画的に配置することも可能だ。すでに置いてあるパイプの上にも再配置できるが罰点がついてしまう。

面ごとに決められた距離の分だけ水を流すことができれば面クリアとなる。このゲームの優れたアイデアは，こういうタイプのゲームがたいてい採用している既存のブロックを動かして組み合わせる「15パズル方式」にはせずに，どんどんパネルを置けるようにしたことだ。これがゲームの難易度を下げ，より多くの人がプレイできるようになっている。

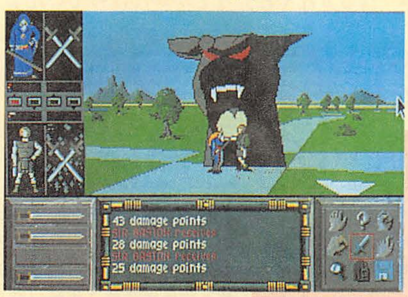
パイプのピースもバラエティーに富んでおり，面が進むにつれてプレイヤーの頭を悩ませることになる。2人同時に協力してプレイすることもできる。一度やってみると，思わずハマッテしまうことうけあい。

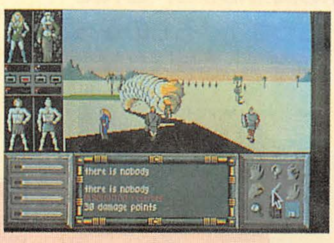
DRAKKHEN



- DRACONIAN
  INFOGRAMES
- Amiga
- 9,000円

▼いきなり犬の首が現れる／気持ち悪いことにこれが本物のように動くのだ







取材先のオークビレッジの店員さんの言葉を借りれば「日本のRPGを3回転半ひっくり返すほどのパワーを持った」3D-RPG。

なにしろ動きがスゴイの一言。自分が操作する4人からなるパーティーは普段は3D画面上で移動するが，その移動中の画面ときたら，先月紹介した『Stunt Track Racer』同様，なめらかな動きに目を見張るものがある。グラフィック処理だけではない。サウンド面の効果もばつぐん。目の前に敵が現れると，けたたましい効果音と共に，モンスターが動き回る……夢にまででそうな1作だ。

INFESTATION

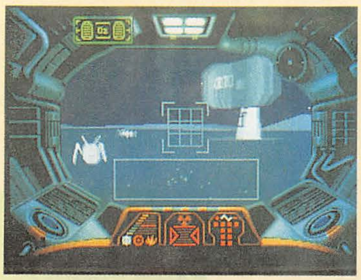


- PSYGNOSIS
- Amiga
- 7,000円

はるか未来，人類に危害を及ぼす昆虫人を撲滅するために，宇宙服に身を固めた1人の男が昆虫人の本拠地に派遣された……という設定のアクション・アドベンチャー。

画面は主人公のヘルメットを通した外のようすが表示される。携帯ジェット（？）を作動させて空中に浮かぶこともできるので，飛行機のフライト・シミュレータと見まちがえるかもしれない。

3D・ポリゴン処置をしているので，画面に表示される物体は多面体でできているが，動きは抜群である。レーダー・ステーションではグルグル回るレーダーがきれいに動いている。プレイヤーの拳銃で障害物を撃つと，パーッと破片が飛び散る。見ているだけでため息をついてしまう。あらためてAmigaの素晴らしさを実感できる作品。



▲メイン画面。左に昆虫が，右に回転しているレーダーが見える

VIDEO GAME!

'90 AOUアミューズメント・エキスポ開催

今月の特集記事と若干(じゃっかん)内容がダブることになるが，去る2月27・28日に千葉県の幕張メッセで'90AOUアミューズメント・エキスポ（ビデオゲームをはじめとする遊戯機器の新作見本市）が開催された。

今年は，昨年までの新宿NSビルから幕張メッセに会場が移り，場内の混雑はかなり緩和されていたようだ。まだ来年以降の会場の確保はなされていないそうだが，都心からは距離があるとはいえ，今後も幕張メッセで開催するべきだろう。

今回のショーは何といっても90年代最初のショーということで，アミューズメン業界の将来を占う意味でも各社に期待がかかっていたといえる。

出展各社を見渡すと，元気があったのはまずコナミ。ゲーム・ファンの圧倒的な支持を受けていた『パロディウスだ！』をはじめとして，同社『A-JAX』路線の『トライゴン』，欧米で大ヒット中の『タートルズ』，プライズマシンとビデオゲームの合体『つるりんくん』などががんばっていたようだ。

セガのブースでもいろいろな物を見ることができた。『G-LOC』『レーシングヒーロー』と筐体物のビデオゲームを2作も出展していた他，システム16，18，24の各ボードで新作を発表するなど，はりきっていたようだ。

この他，くわしい紹介は215ページから222ページのAOU特集をご覧になっていただきたいが，思いの他，見るべき物のあるショーだったようだ。これならビデオゲーム界の将来は明るい…か？



今月の人気ソフト・ランキング
HOT★20

今月の1位は先月に続いてカプコンの『ファイナルファイト』。格闘物は，発売されるとそこそこのヒットが見込みやすいジャンルと言われているが，その中でもこの作品はプレイヤーを引きつける要素がふんだんに盛り込まれている。ビジュアル，演出面は言うに及ばず，操作系の簡素化など，これだけのヒットもうなずけるものがある。

1 ファイナルファイト
カプコン
バイオレンス・アクション



2 テトリス
セガ
アクション・パズル



3 マーベルランド
ナムコ
ジャンピング・アクション



4 1941
カプコン
縦スクロール・シューティング



5 ブロクシード
セガ
アクション・パズル



新作ソフト Data Base

原則として，4月中に発売される予定のアーケード・ビデオゲームを紹介している。ただし，3月までに発売済みの作品でも，先月号の時点で資料がそろわなかったり，発売日程が決定していなかった等の理由で未紹介の物に関しては今月号に掲載している。

あしたのジョー
タイトー，WAVE／ボクシング／標準販売価格168,000円／3月

ちばてつや原作の漫画「あしたのジョー」をゲームで再現。ゲームは3Dのパンチアウト・タイプで行なわれる。4方向レバー・2ボタン。ボタンは左パンチと右パンチ，両方同時に押すとノーガード戦法が使える。

ジョーがKOされるか，または3ラウンド引き分けになるとゲーム・オーバーになる。

ストーリーにそったゲーム展開。マンモス西，力石，カーロス・リベラ，ホセ・メンドーサなどの強敵が立ちふさがる。丹下段平が対戦相手の攻略テクニックを教えてくれる。相手のキャラクターに応じた攻撃が必要だ。原作ででてきたクロスカウンター，トリプルクロスなどもみごとに再現している。また顔面の出血，変型なども気もち悪いぐらいリアルだ。

全ステージを終了すると感動のマルチ・エンディングが用意されている。



バトルシャーク
タイトー／3Dシューティング／標準販売価格950,000円／3月

海底での潜水艦の戦いを題材とした近未来SFシューティング・ゲーム。筐体物で，昔懐かしの『ペリスコープ（ナムコ）』や『サブロック3－D（セガ）』などのように潜望鏡(せんぼうきょう)をのぞいて敵に照準を合わせ，魚雷を撃ち込む。参考までに筐体サイズは，縦620×高さ1855mmとなっている。

スタート時に一定数の魚雷が与えられ，一定時間ごとに補充されていく。

規定の回数ダメージを受けるとゲーム終了。



メジャータイトル
アイレム／ゴルフ／業者価格148,000円／3月

とても親切にできたゴルフゲーム。2プレイヤーでのマッチプレイや最大4人までプレイできるストローク・プレイが用意されている。アルバトロスだと4ホール，イーグルだと2ホール，バーディだと1ホールというようにアンダー・スコアだとプレイできるホールが増えていく。クラブ，パワー，風向きなど細かな設定が用意されていて，むずかしそうに見えるが初心者でも簡単に頭脳プレイが楽しめるよう親切に作られているようだ。



ハットリス

海・移植

ビデオシステム／アクション・パズル／価格未定／4月

あの『テトリス』の作者であるソビエトのアレクセイ・パジトノフ氏の新作。横並びに2個1組で落ちてくる帽子を左右の入れ替えをしたり，横移動させるなどして横6列のフィールドに積み重ねていく。帽子はシルクハット，ヘルメット，王冠など6種類があり，同じ帽子を5個重ねると1セットとなり，画面から消すことができる。

炎が落ちてきた場合，これで邪魔な帽子を燃やすことが可（同じ帽子が重なっているところまで全部まとめて燃やすことができる)。ただし王冠だけは燃やせない。　帽子が上段の赤いラインまで積みあがってしまうとゲーム・オーバー。15セット消すとSALEモードとなり，画面上の帽子から1種類を消すことができる。ここでどれを消すかがポイントとなる。



コラムス

セガ／アクション・パズル／定価147,500円／3月

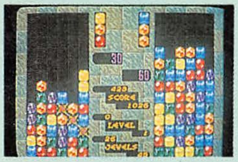
紀元前，地中海地方の海洋交易商人であった古代フェニキア人が航海中の船上で遊んだと伝えられる（真偽のほどは定かではない）神秘的な宝石並べゲーム。

縦に並んだ三つの宝石が画面の上から落ちてくるので，これを左右に動かしたり，順番を並べ換えるなどしてフィールドに積み重ねていく。同種の宝石を縦・横・斜めに3個以上並べると消すことができる。

操作は4方向レバーと1ボタンで行なう。レバーの左右で宝石の移動，レバー下で高速落下，ボタンで宝石の並び換えをする。

ときおり，特殊な宝石が出現する。これを山へ落とすと，落下させた位置にあった宝石と同種類の宝石をすべて画面から消し去ることができる。

また，イージー，ミディアム，ハードのランクが選べ，イージーではヒントが見られる。



雷電（らいでん）

テクモ，セイブ開発／シューティング／価格未定／4月

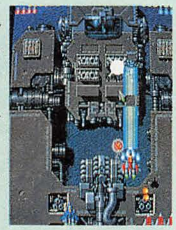
いわゆる東亜プラン・タイプの縦スクロール・シューティング・ゲーム。

A. D. 2090年，外宇宙生命体の侵略を受けた地球は，破壊された敵の戦闘機を基（もと）に，超高空戦闘爆撃機「雷電」を作りだした。だが，あまりにも高性能，高機動であったため，実戦に耐えられるパイロットは，わずか2名しか残らなかった。今，地球の運命を賭けて，2機の戦闘機が出撃する。

操作は8方向レバーとショット，ボンバーの2ボタンで行なう。

ショットはレーザーとバルカンの2種類があり，各8段階にパワーアップする。オプションとして，ミサイル系のホーミングまたはニュークリアを同時に使用できる。こちらは各4段階にパワーアップ。

2人同時プレイ可。



スノーブラザース

東亜プラン／コミカル・アクション／価格未定／4月

あのシューティング・ゲーム・メーカーとして知られる東亜プランが，固定画面のコミカル・アクションに挑戦。

操作は2方向レバーとショット&キック，ジャンプの2ボタンで行なう。雪ダマ・ショットで敵をくるんで，その敵をキックで蹴り飛ばしてやっつける。画面上の敵をすべて退治するとラウンド・クリア。また，雪ダマで敵を一気に弾き飛ばすと高得点。

雪ダマに弾き飛ばされた敵はアイテムに変化する。アイテムの種類は，スピード・アップ，ショットが大きくなる，ショットの距離が伸びる，体が大きくなり無敵となる，の四つ。

S・N・O・Wの4文字を集めると1UP。

うに，いくら，まぐろ，たこなどの寿司アイテムを取るとボーナス点。



レーシングヒーロー

セガ／バイク・レース／定価725,000円／3月

シットダウン・タイプのバイクレース・ゲーム。画面はハングオンのような3D画面。プレイヤーは世界各地で行なわれるレースに参戦する。ステージはアウトランのように枝わかれしていて，オーストラリアからスタートし，フランス，ブラジル，そして中国，日本，イタリア，最終的にはオランダ，アメリカ，エジプト，イギリスの四つの国のいずれかのゴールに到達することができる。

一つの国はそれぞれ，一般道とサーキットにわかれていて，一般道を制限タイム内で完走するとつぎのサーキット・コースに進み，サーキット・コースでゴールすればつぎの国へ進むことができる。一般道ではバイク，車，大型トラックが道をふさぎ，サーキットでは複雑なコーナーが待ちうけている。アザーカーをすり抜けゴールを目指そう。



その他の新作情報

5月以降に発売が予定されている物や発売日が未定で情報のみが入っている物で，まだタイトル発表を本誌上でしていない物に関しては，この欄で簡単に紹介しておく。

まずコナミの『ティーンエイジ・ミュータント・ニンジャ・タートルズ』。これは海外ではすでに発売中だが，日本国内での販売は未定とのこと。内容は亀のような姿をしたヒーロー4人組が主人公の格闘物。米国の人気TV番組の版権物。

ビスコ開発・タイトー販売で『阿修羅ブラスター』という縦スクロール・シューティングが発売となるが，これは海外での販売に限定される予定とのこと。日本国内での販売は今のところ未定なため，ここではタイトル紹介するに留（とど）める。

6 スーパーモナコGP
セガ
F-1ドライブ・シミュレーション



7 カプコン・ワールド
カプコン
冒険クイズ



8 ウイニングラン鈴鹿GP
ナムコ
F-1ドライブ・シミュレーション



9 ビーストバスターズ
SNK
スプラッターSFガン・シューティング



10 グラディウスIII
コナミ
横スクロールSFシューティング



順位	タイトル	メーカー／ジャンル
11	ファイナルラップ	ナムコ／F-1ドライブ・シミュレーション
12	スーパーフォーミュラ	ビデオシステム／F-1ドライブ・シミュレーション
13	エアバスター	ナムコ／カネコ／横スクロールSFシューティング
14	ワールドカップ'90	テクモ／スポーツ・シミュレーション
15	ブロックアウト	テクノスジャパン／アクション・パズル
16	クラックス	ナムコ／ATARI／アクション・パズル
17	空牙	データイースト／縦スクロール・シューティング
18	トリプルウォーズ	日本物産／RPG風味脱衣麻雀
19	ダライアスII	タイトー／横スクロールSFシューティング
20	S.C.I	タイトー／ドライブ・アクション

3位に『マーベルランド』，4位に『1941』などが新たに顔をだしているが，どちらも長期に渡ってランクインを続けるのは困難であると予想される。

来月以降はAOUアミューズメント・エキスポの出展作が顔を見せはじめることだろう。『WGP』『ハットリス』その他の新作が，どこまでくい込めるか，期待したい。

Family Computer

ファミコン

ファンタジーRPG・SLG，ついに登場！

「ファミリーコンピュータ」というハードのメーカーに甘んじることなく，ソフト面でも常におもしろい作品を目指し続ける任天堂。

この任天堂が『ファミコン・ウォーズ』に続いてシミュレーション・ゲーム（SLG）をリリースすることになった。タイトルは『ファイアーエムブレム』。ファンタジー世界を舞台とした作品であるが，それにとどまらないところが任天堂らしい。一番のセールス・ポイントは，いわゆるコンピュータRPG的要素を随所に盛り込んだ点。経験値によるユニットの成長はもちろんのこと，会話や武器の購入なども楽しむことが可能だ。

シナリオは25本の短編によるキャンペーン・タイプ。注目したいのは，そのストーリー性の高さであろう。『ファイアーエムブレム』には，ユニットの生産という概念がない。代わりに，それぞれのユニットに名前や顔のグラフィック，個性などが設定されている。つまり，数に制限のあるユニットをうまくやりくりして戦い抜いていくわけだ。これならばストーリー性を高くすることも十分可能である。

危惧される「ユニットの死」についても，うまく解決されている。蘇生という手段のないこの作品では，死＝消滅。しかし，ユニット数が減少したことでストーリーも微妙に変化するようにしてあるため，それも楽しみのひとつとなったのだ。

誰もが楽しめるように内容をかみくだいただけではなく，何度も遊べるようなシステムを持つ『ファイアーエムブレム』。SLGが苦手という人でも挑戦してみる価値はありそうだ。



今月の人気ソフト・ランキング

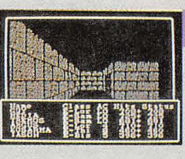
HOT ★ 20

驚異的な売れ行きを見せるエニックスの『ドラゴンクエストIV』が先月に続いて第1位を獲得した。それを追うのは初登場にして2位となったアスキーの『ウィザードリィIII』。迷宮や呪文体系，シナリオ等がリメイクされている。コナミの『モアイくん』は3位。パズルゲーム・ブームと値段の安さがヒットの原因か。『ドラゴンクエストIII』の4位は少々不気味。

1 ドラゴンクエストIV
エニックス
8,500円



2 ウィザードリィIII
アスキー
6,500円



3 モアイくん
コナミ
4,800円



4 ドラゴンクエストIII
エニックス
5,900円



5 テトリス
BPS
4,900円



新作ソフト Data Base

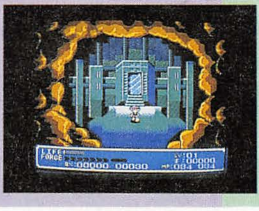
原則として，4月8日から5月7日までに発売される予定のファミリーコンピュータ用ソフトを紹介している。ただし，各メーカーの事情により発売が延期されることもある。ゲーム・タイトル下の解説は，メーカー名／ジャンル／価格／発売日を表す。

ゴッドスレイヤー

カセット

エス・エヌ・ケイ／ARPG／7,600円／4月13日

冷凍睡眠から覚醒した主人公は，村の長老から自分がこの世の救世主であると告げられる。敵を倒し，成長しながら世界を救うための4本の剣を捜すのだ。

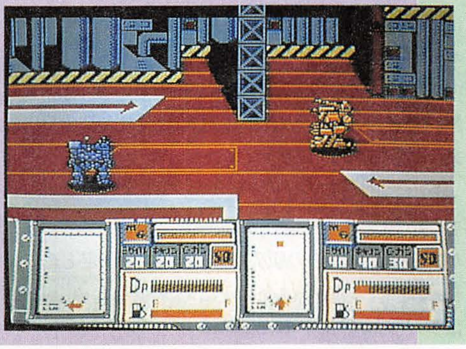


ガンヘッド

カセット

バリエ／SLG／6,500円／4月13日

同名映画のゲーム化だが，PCエンジン版のものとは異なる。マザータワー内にある超エネルギー「テキスメキシウム」を手に入れることが目的のSLG。戦闘は自動，手動が自由で，そこで得た経験値でロボットの能力を上げていく。このプログラムの組みかたで勝敗が左右する。1人〜4人までプレイが可能。

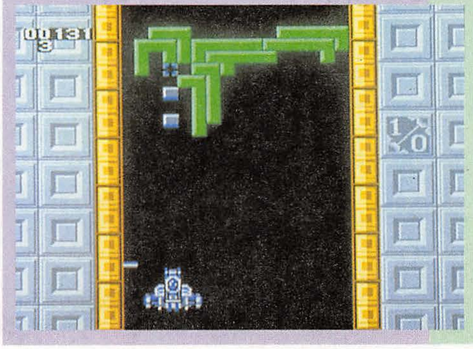


クォース

カセット
ア・移植

コナミ／アクション／4,900円／4月13日

ゲーム・センターでヒット中の『クォース』が早くもファミコンに移植された。落下してくる複雑な形のブロックにブロック・ピースを撃ちこみ長方形とすれば消すことができる。1〜9までのラウンド・セレクトが可能。対戦プレイはファミコン版オリジナル。消したブロック数に応じて相手を上へと押しやれる。



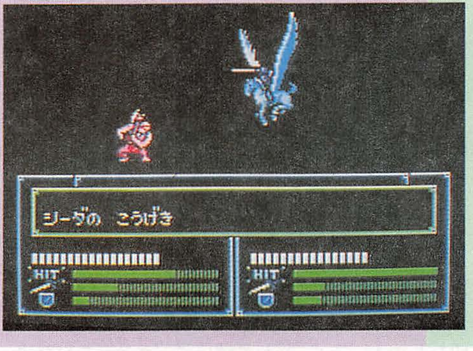
ファイアーエムブレム

カセット

任天堂／SLG／6,000円／4月20日

それぞれ固有の特徴，成長率を持ったキャラクターが最大50人近くも登場するファンタジーSLG。25本からなるシナリオは非常にストーリー性が高く，多彩なイベントやマルチ・エンディングが楽しめる。戦闘画面は大迫力のフル・アニメーション。持つ武器によって動きが変わったりするなどの工夫がされている。注目すべき点は随所に盛りこまれたRPG的要素。城や村などの施設があるのはもちろんのこと，会話や武器の購入も楽しむことができる。簡単に書けば，RPGの１イベントをSLGの１シナリオとした感じか。仲間の生死がストーリーに絡んでくる点など，本家のRPGを凌いでいたりするのも見逃せない。



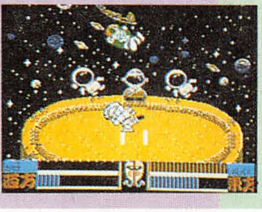


SDバトル大相撲・平成ヒーロー場所

カセット

バンプレスト／アクション／6,300円／4月20日

ウルトラマンやガンダム，仮面ライダーなどのヒーローがSDされて相撲をとる。個人戦と団体戦の二つのモードがある。各ヒーロー独自の必殺技あり。



黒鉄ヒロシの予想大好き！勝馬伝説

カセット

ニチブツ／SLG／8,000円／4月20日

女性ビギナーから予想屋まで幅広い競馬人口に対応する予想システムを搭載したSLG。黒鉄ヒロシ氏の競馬哲学を聞くことも可能。バックアップ機能付。



パワーブレイザー

カセット

タイトー／アクション／5,900円／4月20日

暴走した巨大コンピュータ「マザーブレイン」を手動に切りかえるべく，主人公スティーブが活躍するアクション・ゲーム。彼の武器はブーメランだけ。しかもはじめのうちは射程距離も短いため，アイテムを集めてこれを伸ばしていかなくてはならない。全７ステージ。そのうちの六つはどこからでもはじめられる。



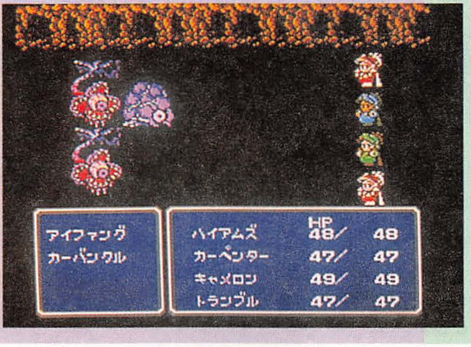
ファイナルファンタジーIII

カセット

スクウェア／RPG／8,400円／4月27日

大ヒットした『ファイナルファンタジー』シリーズもとうとう３作目。細かいシステム上の変化こそ多いが，幹ともいうべき骨太なストーリーは健在。主人公のキャラクターは４人でパーティを組み冒険する。そこにサブ・キャラクターとして一緒に旅をする人が加わるのはIIでもお馴染み。ところが，彼らは今回は戦闘には加わらない。そのかわり，サブ・キャラクターとの会話が楽しめたりするのだ。IIIでの目玉は，何といっても「ジョブ・チェンジ」のシステム。わかりやすく書けば「転職」といったところか。この職業は20も用意されており，好きなときに行なうことが可能。それぞれの特殊能力を活かしていく楽しさがある。

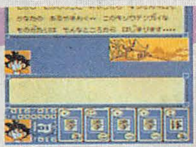




6 **信長の野望 戦国群雄伝**
光栄
11,800円



7 **ドラゴンボール３**
バンダイ
6,800円



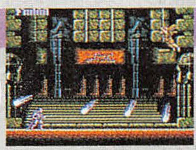
8 **ファミスタ'90**
ナムコ
5,800円



9 **悪魔くん**
バンダイ
5,800円



10 **バットマン**
サン電子
6,200円



順位	タイトル	メーカー／価格
11	ドンドコドン	タイトー／5,900円
12	キテレツ大百科	エポック社／5,900円
13	スーパーマリオブラザーズ３	任天堂／6,500円
14	がんばれゴエモン外伝	コナミ／6,980円
15	わんぱくダック夢冒険	カプコン／5,800円
16	スーパー魂斗羅	コナミ／5,800円
17	もっともあぶない刑事	東映動画／5,300円
18	デッドフォックス	カプコン／5,800円
19	ドラゴンクエスト	エニックス／5,500円
20	ドラゴンクエストII	エニックス／5,500円

今回は発売されるソフトが８本と少ないものの，かなり粒がそろっているように思われる。中でもヒットがまちがいないのは任天堂の『ファイアーエムブレム』とスクウェアの『ファイナルファンタジーIII』だ。トップの『ドラクエIV』を抜くのはむずかしいが，必ず上位に食いこむであろう。ナムコの『女神転生II』も来月あたりにランクされそうだ。

今月の人気ソフト・ランキング

HOT★10

今月は何と先月2位の『イースI・II』がPCエンジン・チャートの首位に浮上した。CD-ROM²ユーザーが増えていることも事実だが，やはりCD-ROMソフトがこれだけ強いのは驚異的。次点の『スペースインベーダー』は本家の旧作とリメイク版が入ったお買い得ソフトで，インベーダーが好きだったユーザーにはたまらない一作だろう。

1 イースI・II ハドソン 7,800円



2 スペースインベーダー タイトー 5,800円



3 PC原人 ハドソン 5,800円



4 スーパーバレーボール ビデオシステム 5,800円



5 パラノイヤ ナグザット 5,800円



26体戦えますか…スーパーダライアスビデオ発売

2か月連続となって申しわけないのだが，今回も3月16日に発売となったNECアベニューのCD-ROMソフト『スーパーダライアス』のトピックスをお届けする。

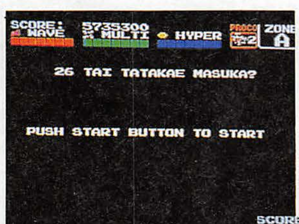
このゲームについては前回ホメるだけホメたので今さら言うことはないのだが，大容量のCD-ROMの特性を生かしていると評価した各ゾーンごとに異なる26種の巨大戦艦との戦闘について，発売前から噂(うわさ)されていたボスキャラ連戦コマンドが明らかになったのである。

コマンドは，まず1Pと2Pのパッドを接続する。そしてタイトル時に1P側の十字キーの下方向とセレクト，2P側の上方向と①ボタンとランボタンを押しながら1P側のランボタンを押せば操作完了。写真のようにメッセージが表示され，通常面は一切なしのA～Zゾーンたて続けでボスキャラが登場する「26体戦えますか」モードに突入する。

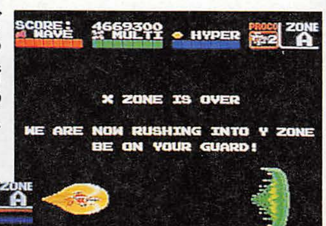
残念ながら2P用パッドをつなぐことができないと入力不可能なコマンドなのだが，電波新聞社製造・NEC発売のジョイスティック『XE-1PRO・HE』にパッドを接続してもできるので，ユーザーの方は試してみるといいだろう。なお，このモードでは敵戦艦をクリアするごとにレッド，グリーン，ブルーのパワー・カプセルをひとつずつ強制的に取らされてしまうので，ポイントは対空兵器がレーザーになっている間をいかに乗り切るかにかかっている。はじめのうちにわざとミスしておき，レーザーに変わるタイミングをずらしておくのも手である。

さて，ここからが本題なのだが，このコマンドは3月21日にNECアベニューから発売になったビデオ『スーパーダライアス・パーフェクション』に収録されている。CD-ROM²システムがないばかりに巨大戦艦を見ることができなかった人はもちろんのこと，このゲームがどうにも攻略できないという人も必見のソフトだ。収められた模範プレイを参考にすれば，すべてのエンディングを自らの手で見ることのできる日も近いだろう。

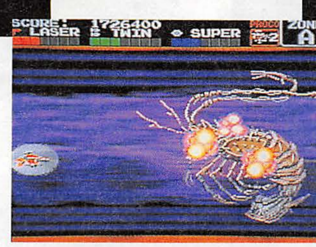
最後にもうひとつ。先日ようやくスーパーグラフィックス対応のCD-ROM²インターフェース・ユニットが発売となった。まだPCエンジンを持っていないなら，スーパーグラフィックスとCD-ROMシステム・フルセットをそろえるというのも手なのだが――。しめてほぼ10万円になってしまうのは，いたしかたないところなのであろうか……。



▲ネーミングもユニークな「26体戦えますか」モード。本編とはまたちがったオモシロさが！



▶通常モードでは不可能だった，夢のWAVE8段階だって，このとおり。強いぜ!!



◀「ZONE A」と表示されているのに，タフ・スプリングと対決している。裏モードの証拠写真。

新作ソフト Data Base

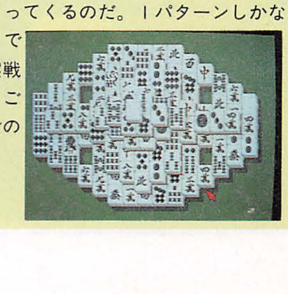
原則として，4月8日から5月7日までに発売される予定のPCエンジン用ソフトを紹介している。ただし，各メーカーの事情により発売が延期されることもある。ゲーム・タイトル下の解説は，メーカー名／ジャンル／価格／発売日を表す。

上海II

CD-ROM　ア・移植

ハドソン/パズル/5,800円/4月13日

PCエンジン初期の名作パズルゲームとして絶大な人気を誇った『上海』の新バージョン。多層に並べられた麻雀牌を同種の組み合わせで取り除いていくパズルで，ポイントは麻雀と同じく同種牌が四つあるということ。つまり，どこから先に取るかで後々手づまりになるかどうかが決まってくるのだ。1パターンしかなかった牌の配列がIIでは6種類に増え，実戦モードでは1面解くごとにデモシーンの女の子が成長していく。



パワードリフト

ア・移植

アスミック/カーレース/6,900円/4月13日

88年にセガの体感ゲーム第9弾として発売された同名ビデオゲームの移植版。オリジナルは『アウトラン』などの名作体感ゲームのあとを継ぐドライブ物で，ダイナミックな演出とスピード感で高い評価を得た作品である。F1レース物とは異なる立体的なコースがそろっており，ジェットコースターばりのカー・アクションがウリとなっている。また，個性的な12人のドライバーが用意されており，この中から好みのキャラクターを選択する。



ネクロスの要塞

アスク講談社/RPG/6,800円/4月20日

『ネクロスの要塞』は，おまけの人形とカードを使って遊ぶ，チョコレート菓子の箱にルールが記された企画RPG。その設定をベースに，魔王ネクロスを倒すべく8人の勇者が再び立ち上がる……というのがPC版のストーリーとなっている。オリジナル版ではカードにモンスターやアイテムが多数用意されていたが，それらがどう生かされているのかが興味深いRPGである。



青いブリンク

ハドソン/アクション/6,200円/4月27日

先日放映が終了したNHKの同名アニメ作品のキャラクターを主人公にしたアクション・ゲーム。少年カケルをはじめとした5人のメイン・キャラクターはそれぞれ攻撃方法やジャンプ力，当たり判定などが異なり，このうちの3人がパーティを組んで各エリアを進んでいく。題名にもなっている小馬のブリンクはHP回復などの協力キャラとして登場するが，ボスキャラ対戦時にはカケルを乗せて戦うことになる。



バルンバ

ナムコ/シューティング/6,800円/4月27日

ナムコファン待望の，PC初のオリジナル・シューティング・ゲーム。コンセプトは「すべてが360°」で，広大なエリアの中を縦横斜めどの方向にも強制スクロールするだけではなく，マイシップ「バルンバ」も砲台の回転によって攻撃方向を360°全方位に行なうことができる。バルンバの標準装備の武器はバルカン，ナパーム弾，シールド（発射可能），レーザーの4種類で，砲台の回転とこれらの組み合わせで今までにない多彩な攻撃が可能。



フォーメーション・サッカー ヒューマンカップ'90

ヒューマン/スポーツ/5,500円/4月27日

PCエンジン初のサッカーゲーム。エキシビション・モードでは4人まで同時プレイが可能で，ヒューマンカップ・モードでは16か国の参加チームから好きな1チームを選んで他の15チームを勝ち抜いていく。16チームはそれぞれ個性があり，攻撃型や守備型など5種類のフォーメーションから自軍及び敵軍のタイプ，試合の状況に合わせた陣型を決定できる。ヒューマン・カップはパスワードによるコンティニューも可。



デスブリンガー

CD-ROM　パ・移植

日本テレネット/RPG/7,200円/4月下旬

テレネットお得意のビジュアル・シーンをふんだんに盛り込んだRPGで，昨年パソコンで発売されたものの移植版。キャラクターの能力（武器，魔法，器用さなどの技能）を細分化し，それぞれにスキルレベルを持たせている点が通常のRPGとは異なる。主人公の仲間となるキャラクターたちはこのスキルに差があり，遠距離戦が得意な魔法使いと白兵戦向きの剣士を組み合わせるなど互いの弱点を補う形で4人パーティを編成する。

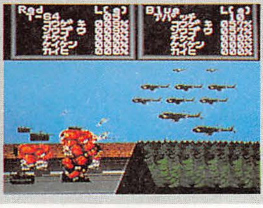


スーパー大戦略

CD-ROM　パ・移植

マイクロキャビン/SLG/6,500円/4月下旬

パソコンはもとより，ファミコン・メガドライブ版でも好評を博した本格派シミュレーションの移植。世界各国の実際の軍隊をモデルに28種類もの生産ユニットが組まれており，55枚用意されたマップ上で近代戦が極めてリアルにシミュレートされる。オープニングとエンディングにアニメーションを駆使したデモシーンが盛り込まれているのは，CD-ROMの大容量を生かしたPC版ならでは。



アフターケア　魔動王グランゾート

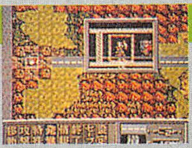
SG専用

ハドソン/アクション/6,500円/4月6日

TVアニメの同名作品のゲーム化。それぞれ異なる攻撃力と機動力を持つグランゾート，ウィンザート，アクアビートの3体の魔動王を状況に応じて使いわける。アイテムがない限り一度ダメージを受けただけでミスになってしまう辛ロアクションで，スーパーグラフィックス専用だけにグラフィックの美しさは秀逸。舞台は月の内部で，邪動族を打ち倒すべく聖地ルナを目指す。



6　飛装騎兵カイザード　メサイア　6,200円



7　Mr. HELIの大冒険　アイレム　6,700円



8　弁慶外伝　サン電子　6,200円



9　麻雀学園 東間宗四郎登場　フェイス　7,980円



10　F1トリプルバトル　ヒューマン　6,300円



順位	タイトル	メーカー/価格
11	ドラえもん迷宮大作戦	ハドソン/4,900円
12	ガンヘッド	ハドソン/5,800円
13	ヴォルフィード	タイトー/6,600円
14	ヘビーユニット	タイトー/6,800円
15	究極タイガー	タイトー/5,500円
16	ニュートピア	ハドソン/5,800円
17	ワールドコート	ナムコ/4,900円
18	ファイナルラップ	ナムコ/6,200円
19	ブロディア	ハドソン/4,500円
20	オーダイン	ナムコ/6,800円

今回発売のソフトで激しい動きを見せそうなものはやはり『スーパー大戦略』。シミュレーション・ゲームは好き嫌いがはっきりしているジャンルではあるものの，これまでの他機種での実績を考えると一度はトップの座を奪っても不思議ではないだろう。CD-ROMのイースが今回1位ということも予想の一因となっている。注目株は『バルンバ』。

■延期情報……3月下旬に発売予定だった『ソル・ビアンカ』（メサイア）が，5月未定の発売に。

GAME BOY ゲームボーイ

液晶使用のポータブル・ゲームマシン競争激烈必至

液晶画面を採用し，電源も単3乾電池。どこででも遊べるコンパクトなボディで好評の任天堂のゲームボーイ。最近ではソフトもかなり充実し，本体を売っている店を捜すのも一苦労という人気の高さを誇る。今のところ競争相手はアタリのリンクスだけだが，先日アメリカで開かれたCES（コンシューマ・エレクトロニクス・ショー＝アメリカにおけるデータショーみたいなイベント）で，PCエンジンのハンディ・タイプが参考出品された。リンクスの廉価版や，セガからもポータブル・マシンが発売されるという。

リンクスもこのハンディ・タイプのPCエンジンも，ともにカラー液晶を使用しているという点で，本家ゲームボーイに1歩抜きんでている（セガもカラー液晶が搭載されるという）。肝心のソフトの点でも，PCはテレビに接続するタイプのものをそのまま使用することができるので問題はなく，リンクスは同社アーケード・ゲームの移植作を含む強力なラインアップを先日発表し，負けてはいない。

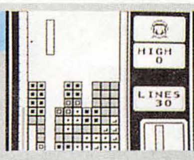
液晶スクリーンを使用しているこれらのマシンは，テレビの方式のちがう国や，普及率の低い国をも巻き込んでテレビゲーム以上の大きなマーケットとなる可能性が高い。メーカーの力の入れ具合いも高まろうというものだ。

リンクスの廉価版も，PCエンジンのハンディ・タイプもセガも発売日は未定だが，発売されればまちがいなく大きな話題を呼び，ポータブル・マシンの人気に拍車をかけることだろう。ハードのシェア争いが厳しくなり，ユーザーの層がさらに広がれば，それだけソフトの開発も活発になってくるはず。

ユーザーにとっては待ち遠しい限りだ。

今月の人気ソフト・ランキング HOT☆20

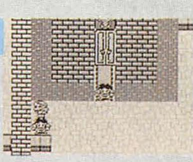
1 テトリス 任天堂 2,600円



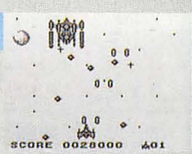
2 スーパーマリオランド 任天堂 2,600円



3 魔界塔士SAGA スクウェア 3,500円



4 ソーラストライカー 任天堂 2,600円



5 ゴルフ 任天堂 2,600円



順位	タイトル
6	ネメシス コナミ/3,500円
7	役満 任天堂/2,600円
8	ハイパーロードランナー バンダイ/2,800円
9	セレクション ケムコ/3,090円
10	アレイウェイ 任天堂/2,600円

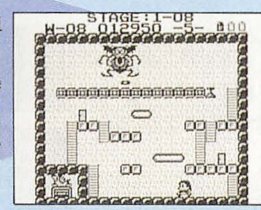
新作ソフト Data Base

原則として，4月8日から5月7日までに発売される予定のゲームボーイ用ソフトを紹介している。ただし，各メーカーの事情により，発売が延期されることもある・ゲーム・タイトル下の解説は，メーカー名／ジャンル／価格／発売日を表す。

爆裂戦士 ウォーリア

エポック/アクション・パズル/3,090円（税込）/4月13日発売

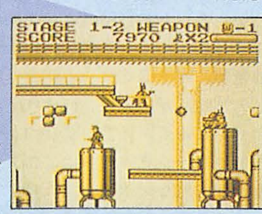
迷路のように入り組んだ部屋中に散らばるエネルギーをすべて集めればステージ・クリア。ボスキャラとの戦いも用意されている。



バットマン

サン電子/アクション/3,400円（税込）/4月13日発売

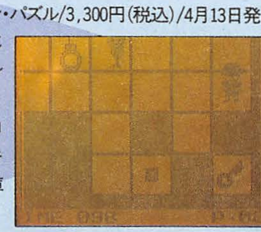
昨年，何かと話題を振りまいたバットマンがゲームボーイのソフトとして登場。シューティング面も用意されていて，起伏のあるゲーム構成。



SDルパン三世

バンプレスト/アクション・パズル/3,300円（税込）/4月13日発売

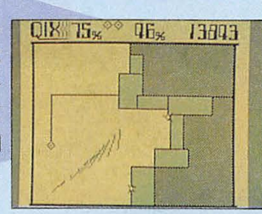
SDはガンダムだけじゃない。今度はルパン三世の登場だ。銭形，マモー，カリオストロなどのお馴染みの敵キャラを避けながら金庫を盗め。



クイックス　ア・移植

任天堂/アクション/2,600円（税込）/4月13日発売

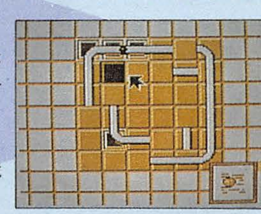
アーケード版は8年も前の作品。ランダムに動き回るクイックスを避け，自機を動かして画面上に線を引き，囲みを作る陣取りゲーム。



ブロディア　海・移植

トンキンハウス/パズル/3,000円（税込）/4月20日発売

タイルを動かして，途切れ途切れになったパイプのすべてにボールを通せば面クリア。面のエディットもでき，ケーブルを使えば対戦も可能。



ポパイ

シグマ商事/アクション・パズル/3,500円（税込）/4月20日発売

昔ファミコンで発売されていたものとは，まったくの別物。ポパイを操り迷路の中のオリーブ達を捜しだす。もちろん邪魔するのはブルート。対戦可能。



デッドヒートスクランブル

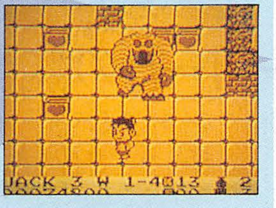
コピアシステム/カーレース/3,300円（税込）/4月20日発売

対戦もできるカーレース・ゲーム。コースがボブスレーのようなU字溝になっているのが特徴。全10ステージでコンティニューも可能だ。



スーパーチャイニーズランド

カルチャーブレーン/アクション/3,300円(税込)/4月20日発売



敵を一定数倒せばつぎの面へと進める正統派(?)のアクション・ゲーム。"チャイニーズ"というだけあって，攻撃の基本はカンフー。

サッカーボーイ

EPICソニー/スポーツ/2,980円(税込)/4月27日発売

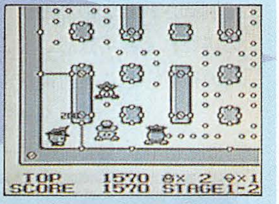


ゲームボーイ初のサッカー・ゲームがこれ。トップビューで構成された画面と，デフォルメされたかわいいキャラクター。もちろん2人での対戦も可能。

ロックンチェイス

ア・移植

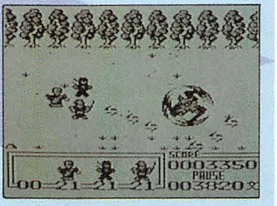
データイースト/アクション・パズル/3,300円(税込)/4月27日発売



迷路内に散乱しているコインを集めていく，ドットイート・タイプのアクション・ゲーム。シャッターを閉めて追いかけてきた敵を閉じこめれば高得点。

天神怪戦

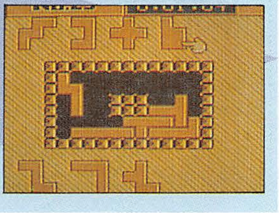
メルダック/シューティング/3,500円(税込)/4月27日発売



それぞれ戦闘能力のちがう"天神五人衆"の中から所持金で4人まで雇い，フォーメーションを組み，敵と戦う横スクロール・シューティング。

冒険!パズルロード

ビック東海/パズル/2,980円(税込)/4月下旬発売



画面上に示された枠の中に，さまざまな形のブロックを組み合わせてきちんと収めればステージ・クリア。一つの面でもさまざまな解法がある。

かこむん蛇

アフターケア

ナグザット/アクション・パズル/3,090円(税込)/4月6日発売



細長いキャラクターをうまく操り，敵キャラを囲んで動きを封じると勝ちのゲーム。昔あったゲームだけど今風にアイテムもでる。対戦も可能。

順位	タイトル	メーカー/価格
11	オセロ	河田/2,980円
12	平安京エイリアン	メルダック/3,000円
13	ドラキュラ伝説	コナミ/3,300円
14	北斗の拳	東映動画/3,500円
15	パチンコタイム	ココナッツジャパン/3,280円
16	てけ/てけ/アスミッくんワールド	アスミック/3,090円
17	シーサイドバレー	トンキンハウス/2,980円
18	モトクロスマニアックス	コナミ/2,900円
19	ワールドボウリング	アテナ/3,090円
20	海戦ゲーム	ユース/3,400円

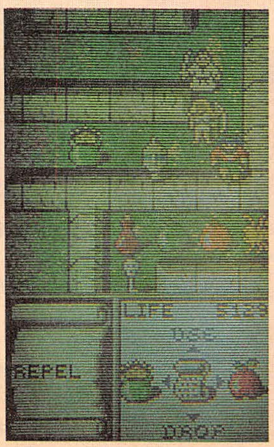
■延期情報……スヌーピー（ゲームボーイ/ケムコ）3月末→4月下旬発売

LYNX
リンクス

「アタリはやります」というスローガンの元，年内に発売されるリンクス用のソフト28タイトルが発表された。そのタイトルはつぎのとおり。

ア・移植

ガントレット



ムーミン/ARPG/6,300円/4月8日発売

アタリ社のアーケード・ゲームからの移植。オリジナルと同様にケーブルを使用すれば4人同時プレイも可能だが，アレンジが施されている。

発売日	タイトル	メディア	ジャンル	価　格
4/8	ガントレット	ROM	ARPG	6,300
5/下	クラックス	ROM	パズル	未定
7月	ゼノフォーブ	ROM	シューティング	未定
7月/末	ランページ	ROM	ARPG	未定
7月/末	3Dバラージ	ROM	パズル	未定
8月	ロードブラスター	ROM	ドライブ	未定
8月/下	ペーパーボーイ	ROM	アクション	未定
8月/下	グリッドランナー	ROM		未定
8月/下	スライム ワールド	ROM	アクションAVC	未定
8月/下	ツアーサイバーボール	ROM		未定
9月	ヴィンディケーター	ROM		未定
9月	ニンジャガイデン	ROM	アクション	未定
9月/下	レッドバロン	ROM		未定
9月/下	フォーティーナイナーズフットボール	ROM	スポーツ	未定
9月/下	スーパーサッカー	ROM	スポーツ	〃
10月	720°	ROM	スポーツ	〃
10月	A・P・B	ROM		〃
10月/下	ザーラーマーシナリー	ROM		〃
10月/下	ライガー	ROM		〃
10月/下	ターボサブ	ROM		〃
11月	ジャンクアード・ドック	ROM		〃
12月	ジャングルボール	ROM		〃
未定	スウィムスーツVボール	ROM	スポーツ	〃
〃	マスターズゴルフ	ROM	スポーツ	〃
未定	スティール・ホーム	ROM		未定
〃	タイムロード	ROM		〃
〃	スーパーホッケー	ROM	スポーツ	〃
〃	ピンボールシャッフル	ROM		〃

※なお，この表で紹介したソフトはサードパーティからの発売も含まれています。

MEGA DRIVE

メガドライブ

今月の人気ソフト・ランキング
HOT☆10

1 大魔界村
セガ
6,800円



2 ゴールデンアックス
セガ
6,000円



3 ファンタシースターII
セガ
8,800円



4 TATSUJIN
セガ
6,000円



5 スーパー忍
セガ
6,000円



6	ソーサリアン	セガ／7,000円
7	ヴァーミリオン	セガ／6,800円
8	スーパー大戦略	セガ／6,800円
9	ヘルツォークツヴァイ	セガ／5,800円
10	史上最大の倉庫番	セガ／5,200円

祝!『ファンタシースターIII－時の継承者－』発売

今月発売されるソフトの中で，ひときわ明るく光っているのがセガから発売されるRPG超大作『ファンタシースターIII－時の継承者－』だ。

このシリーズの第1作目『ファンタシースター』はマスターシステム用として発売され，第2弾以降がMD用として発売されている。セガのユーザーには格別の愛着のあるシリーズだ。

IIが発売された直後から「早く続編を」というユーザーの要望は強く，今回の『時の継承者』では，今までの2作品にはなかったいくつかの「新しい試み」という形でメーカーはその熱意に答えているようだ。

まず，「マルチ・シナリオ／マルチ・エンディング」を採用したということ。

物語は主人公達の3世代に渡るものになるといい，世代が交代するごとにシナリオは分岐点を迎えるそうだ。最終的なエンディングも4種類ぐらい用意されているので，今までの2作品のように「一度解いたらそれきり」ということはなくなり，すべてのエンディング，すべてのイベントを経験するために，何度も解きなおしてしまう人も少なからずでてくるだろう。

また，もう一つの大きな特徴としては，新しいパーティー・システムが導入され，パーティーのうちの2人は，コンピュータの操るNPCになっているという。

主人公への〝信頼度〟というパラメータによって制御されるこのキャラクター達は，プレイヤーの扱いによっては思いもよらぬときに，思いもよらぬ行動を起こす可能性もあるというわけだ。



新作ソフト Data Base

原則として，4月8日から5月7日までに発売される予定のセガ・メガドライブ用ソフトを紹介している。ただし，各メーカーの事情により，発売が延期されることもある。ゲーム・タイトル下の解説は，メーカー名／ジャンル／価格／発売日を表す。

ファンタシースターIII－時の継承者－
セガ／RPG／8,700円／4月21日発売

ファンタシースターの第3作目はマルチ・シナリオ&マルチ・エンディングを採用。また，前の2作品が未来を舞台にした無機質な町並みがほとんどだったのに対し，今回はストーリーの設定上，最初の街などは中世ヨーロッパのようなデザインになっている。

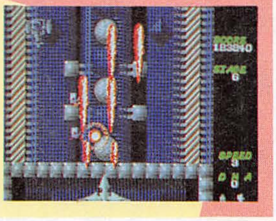
前2作とのつながりは今のところ不明。基本的なシステムも見直されているようだ。見ずとも〝買い〟の1本。





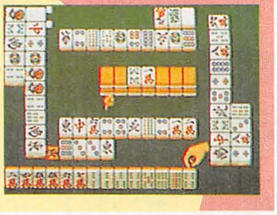
ダーウィン4081
ア・移植
セガ／STG／6,000円／4月7日発売

〝進化〟という独特のパワーアップ・システムを持った『ダーウィン』がMDに登場！タイトルの「4081」はアーケード版から数えて4作目に当たるから。



TELTELまあじゃん
サン電子／MJG／5,800円／4月27日発売

モデムを使えば離れた場所でも友達同士で対戦ができるという画期的なゲーム・システムを搭載。コンピュータ麻雀に飽きた人には最適なシステム？



サイオブレード
パ・移植
シグマ商事／AVG／8,500円／4月29日

T&Eソフトの同名AVGの移植。パソコン版にはなかった3Dシューティング・シーンなどが付加され，ストーリーにも若干のアレンジが加えられている。



GAME MUSIC

ゲーム・ミュージック

『交響組曲ドラゴンクエストIV』初登場1位の快挙!!

3月13日にアポロン音楽工業から発売された『交響組曲ドラゴンクエストIV』のアルバムが，ミュージック・ラボ社3月第4週の全国集計で，なんと初登場1位の栄冠に輝いた。ゲーム・ミュージックがチャートの1位を獲得するなどということは，もちろん史上初の快挙である。

前作『ドラクエIII』のときにも初登場4位の実績があるだけに，今回も上位へのランクインは予想されたことではあったが，なみいるミュージシャンやアイドルをおさえてのトップとは，関係者の予測を遥かに上回ったようだ。

ゲームソフトの発売元エニックスの曽根氏は，この快挙をつぎのように分析する。

「単にゲームの音だけを録音したのでは，決してここまでのヒットにはつながらなかったでしょう。やはりNHK交響楽団による質の高いオーケストラ演奏，さらにすぎやまこういち先生の力によるところが大きいと思います。題材はあくまでもゲームの音ではあるのですが，もはや音楽として完全に一人歩きをはじめたと言ってもいいのではないでしょうか」

『交響組曲ドラゴンクエストIV』は，N響の演奏を収めたオーケストラ・ディスクと，実際のゲームの音をストーリー仕立てで収録したオリジナル・ディスクの2枚組。それでいて値段が3,500円と安価なのと，早くからゲームソフトと合わせてプロモーションを展開してきたのが効を奏したのでは，と見る向きが強い。もちろん，音楽自体のクオリティが非常に高いことも事実だ。

ゲームソフトの大ヒットもさることながら，このアルバム1位の快挙は，ゲームとゲーム・ミュージックの社会的認知を高めるのに，また一役買いそうな気配である。



▲CDチャートで初登場1位に輝いた『交響組曲ドラゴンクエストIV』

▶ミュージック・ラボの3月26日号。ミポリンよりもドラクエのほうが上。なお，3月第1週には『グラディウスIII』が33位にチャート・インしている。



▶同アルバムの発表会に出席した，作曲者のすぎやまこういち氏

TOP COMPACT DISCS

順位	タイトル	アーティスト	
★1	交響組曲ドラゴンクエストIV	コンピュータ・ゲーム・ミュージック	AP
②2	All For You	中山美穂	K
③3	Strawberry	CoCo	PC
4	Hi-King	JITTERIN' JINN	CO
5	グレイテスト・ビーナス	GO-BANG'S	PC
6	CUE	高野 寛	TO
7	LIVE'89	長渕 剛	TO
8	LOVE GOES ON…	Dreams Come True	ES
9	SOUTHERN ALL STARS	サザンオールスターズ	V
10	BREAK THROUGH	B'z	BV
11	リズム・ネイション1814	ジャネット・ジャクソン	PC
⑫12	水滸伝サムライトルーパー	TVサウンドトラック	K
13	BASILISK	D'ERLANGER	BV
14	的場の唄	炎達(ファイヤーズ)	K
⑮15	GRADUATION	A.S.A.P.	CO
16	Ivory	今井美樹	FL
17	ワールド・ビート～ランバダ～	カオマ	ES
⑱18	LOVE WARS	松任谷由実	TO

新作ソフト Data Base

ウルトラマン・シリーズ



ポリドール/4月1日

バンダイのディスク・ゲーム『ウルトラマン』シリーズ3作のBGMが一堂に集結。おなじみ「胸につけてる～」のニューアレンジ・バージョン，カラオケ・バージョンなども収録されている。

ゲーム発売元：バンダイ
メディア/価格：CD POCH-2001　2,534円(税込)　CT POTH-2001　2,359円(税込)
収録曲：①ウルトラマン・怪獣帝国の逆襲テーマ(ボーカル・バージョン) ②ウルトラマン・怪獣帝国の逆襲テーマ(インスト・バージョン) ③ウルトラマン倶楽部・地球奪還作戦テーマ(アレンジ・バージョン) ④ウルトラマン・怪獣帝国の逆襲(オープニング/ステージ1/戦闘シーン/ステージ4/ステージ10/エンディング～エンドテーマ) ⑤ウルトラマン2・出撃科特隊(オープニング/基地シーン/市街地戦闘シーン/エイリアン/エンディング) ⑥ウルトラマン倶楽部・地球奪還作戦(オープニング/地上シーン/戦闘シーン/地下戦闘シーン/ボス戦闘シーン/エンディング) ⑦ウルトラマン・怪獣帝国の逆襲テーマ(カラオケ・バージョン)

サイバークロス



ポリドール/4月1日

本格的にGM参入が決定したポリドールの，第1弾3作のうちのひとつ。フェイスのPCエンジン・ゲームの音楽を，なつかしのSFXヒーロー・ノリのアレンジと共にお届けする。

ゲーム発売元：フェイス
メディア/価格：CD POCH-2002　2,534円(税込)　CT POTH-2002　2,359円(税込)
収録曲：①サイバークロスのテーマ(ボーカル・バージョン) ②サイバークロスのテーマ(インスト・バージョン) ③ギャラクシーポリス・冴葉勝(㋐) ④悪の歌(㋐) ⑤勝利の歌(㋐) ⑥エンディング～ありがとう／サイバークロス～(㋐) ⑦サイバークロス・オリジナル・バージョン(サイバークロスのテーマ/ギャラクシーポリス・冴葉勝/必殺／パワーパンチ/亜空間/アイキャッチ/悪の歌/勝利の歌/ノズミーの挑戦/ノズミーの野望/ありがとう／サイバークロス) ⑧サイバークロスのテーマ(カラオケ・バージョン) ⑨サイバークロスのテーマ(ボーカル・バージョン)
作曲：神尾憲一　**編曲**：ハワード・キリー　**ボーカル**：①⑨今村竜介

麻雀学園・東間宗四郎登場



ポリドール/4月1日

PCエンジン版のBGMを完全収録。アレンジの中で注目なのが，元・少女隊のトモが歌う「きっとブリザード」と，ゲーム中の音声をラップ風に使用し，“オジンギャル”をモチーフに作られた「UP AND DOWN RAP」。中身は，聴いてみてのお楽しみ。

ゲーム発売元：フェイス
メディア/価格：CD POCH-2003　2,534円(税込)
CT POTH-2003　2,359円(税込)
収録曲：①UP AND DOWN RAP～I LOVE MAHJONG GAKUEN(ボーカル・バージョン) ②全国モード・アレンジメドレー ③卒業の時～学園モード・エンディング～(㋐) ④学園モード・アレンジメドレー ⑤M・A・M・I～全国モード・エンディング～(㋐) ⑥きっとブリザード(ボーカル・バージョン) ⑦学園モード・オリジナル・バージョン(麻雀学園・東間宗四郎登場/ルールのテーマ/エネミー出現・女/ちいさなライバル/東間リーチ/流局/喜びの歌/ラッキーダンシング/仁義なき教師/あがり宣言のテーマ/うるわしのライバル/いたいリーチ/ギブアップ/明日への望み/トゥモローソング/パワーアイテム/心のパイ交換/微笑んだライバル/あがりのテーマ/予感的中/だめな私/方向キー連打/エネミークリア/ラブゲーム/役満/ティアドロップ/エンディングテーマ～卒業の時)⑧全国モード・オリジナル・バージョン(インテルメッツオ#1/危険な物語/エネミー出現/100万$のサンバ/エネミークリア/ドキドキ・トラベル/ボス出現/FLASH!/悲しい雨/敗者出現/マミ出現/M・A・M・I) ⑨M・A・M・I(リミックス)
作曲：松平あこ，今村竜介，太田美和彦，フェイス・サウンドチーム
編曲：太田美和彦，ハワード・キリー，渡辺　勝
ボーカル：⑥引田智子

スペースマンボウ



キングレコード/4月5日

オリジナル全曲に加え，MSXパソコン8台を使ってそれぞれのチャンネルに別々のエフェクトをかけた，ニューデータ・アレンジ・バージョン2曲を収録。解説書には，MSX用BASIC音楽プログラムのオマケつき。

ゲーム発売元：コナミ
メディア/価格：CD KICA-1006　1,500円(税込)
収録曲：①Coloring(SCCデータ・アレンジ・バージョン) ②Sacrifice(SCCデータ・アレンジ・バージョン) ③Beyond The Darkness ④Battle Ship ⑤Hydra ⑥Providence ⑦Aquarium ⑧Parallel Space ⑨Zone 5150 ⑩Dust Dust Dust ⑪Fire Warning ⑫Psychopathy ⑬Brilliance ⑭Moan ⑮Memoire ⑯Disappearance
作・編曲：コナミ矩形波倶楽部

コナミ・ファミコン・ミュージック・メモリアルベストVol.2



キングレコード/4月5日

大人気の『ツインビー3』と，ユーザー・アンケートで「アルバム化してほしいGM」の上位に位置している『エキサイティングサッカー』『ファルシオン』をカップリングした1枚。

ゲーム発売元：コナミ
メディア/価格：CD KICA-1007 1,500円(税込)
収録曲：①ツインビー3(ポコポコランデブー/ファースト・ランデブー・メドレー/パワーアップ・ランデブー・メドレー/エキストラステージBGM/ファイナル・ランデブー・メドレー/Evening Glow of T 3) ②エキサイティング・サッカー(Select Demo/The First Half Kick Off!/Half Time Demo/The Second Half Kick Off!/Result BGM/Seaside Memories) ③ファルシオン(The First Space Fight/The Evening Voyage/Narrow Rord/Carefull With The Walles!!/Flying High/The Final Space Fight/Farewell to Journey)
初回特典：ツインビー3・ロゴステッカー
作曲：コナミ矩形波倶楽部

武田信玄



日本コロムビア/4月1日

シミュレーション・ゲームの中で根強い人気を誇っている，戦国時代をもとにした国盗りもの。そのタイプの作品であるファミコン用『武田信玄』のBGMをフル・アレンジで収録。ファンの人はどうぞ。

ゲーム発売元：ホット・ビィ
メディア/価格：CD CA-4706　2,600円(税込)
CT CCL-3021　2,300円(税込)
収録曲：〈フル・アレンジ〉①風林火山～オープニング・テーマ ②富国強兵～内政のテーマ ③最強!武田軍団～合戦のテーマ ④歓喜の大勝利 ⑤涙の負け戦 ⑥強者どもが夢の跡～ゲーム・オーバー1 ⑦信玄の死～ゲーム・オーバー2 ⑧血戦!織田信長 ⑨川中島の死闘 ⑩覇者への道～エンディング・テーマ
編曲：山中紀昌
演奏：YAMAHA ORCHESTRA

パーフェクト・コレクション・ドラゴンスレイヤー ―The Legend Of Heroes―



キングレコード/4月5日

『ドラスレ』オリジナル全18曲を収めたオリジナル・ディスクと，全曲のアレンジ・バージョンを収録したアレンジ・ディスクの2枚組み。アレンジを担当するのは，『ミュージック・フロム・イース』，PCエンジン版『イースI・II』のアレンジが好評だった，米光　亮。

ゲーム発売元：日本ファルコム
メディア/価格：CD2枚組 KICA-1003～4　3,800円(税込)
収録曲：〈オリジナル・サントラ・ディスク〉①オープニング ②ユーザーディスク作成 ③Utility ④英雄行進曲 ⑤街 ⑥フィールド ⑦ダンジョン ⑧戦闘 ⑨ニルギド城 ⑩城 ⑪神の声 ⑫イベントクリア ⑬船 ⑭海賊島 ⑮ドラゴン ⑯Ending 1 ⑰Ending 2 ⑱Game Over 〈米光亮スペシャル・アレンジ・ディスク〉(オリジナル・サントラ・ディスクの全18曲をアレンジ)
作曲：J.D.K.BAND
編曲：米光　亮

S.C.I.



ポニーキャニオン/4月21日

『チェイスH.Q.』の続編で，ハデハデなドライブゲーム『S.C.I.』のBGM集。同ゲームの売りの一つである音声合成も，日本版・海外版の両方を収録。

〈サイトロンG.S.M.1500シリーズ〉
ゲーム発売元：タイトー
メディア/価格：CD PCCB-00024 1,500円(税込)
収録曲：①Demo ②Coin～Start ③City ④Main Theme ⑤Round Clear ⑥Bay Side ⑦Off Load ⑧Highway ⑨Desert ⑩ヘリ追跡 ⑪倉庫シーン ⑫All Clear ⑬Count Down ⑭Game Over ⑮Name Register ⑯Voice Collection3種(海外バージョン) ⑰Voice Collection3種 ⑱SE Collection3種
特典：CDケースサイズ・カラーステッカー，解説書，楽譜
作曲：浅野孝巳(元ゴダイゴ)

エア・バスター



ポニーキャニオン/4月21日

カネコの作品が，GMアルバムとして初登場。ラテン・パーカッションやオーケストラ・ヒット鳴りまくりのオリジナル・バージョンと，作曲者自身の手によるアレンジ・バージョンを収録。

〈サイトロンG.S.M.1500シリーズ〉
ゲーム発売元：カネコ
メディア/価格：CD PCCB-00025　1,500円(税込)
収録曲：①Seaside Front(アレンジ・バージョン) ②Coin～Select ③Seaside Front ④Ruins ⑤Boss ⑥Clear ⑦Mechanized Cave ⑧Scramble! ⑨Out of Gravity ⑩The Borderline ⑪Death Circus ⑫Final Boss 1 ⑬Final Boss 2 ⑭Ending ⑮Game Over～Name Entry
特典：CDケースサイズ・カラーステッカー，解説書，楽譜

◀新作多数のため折込ページに続く

FINAL STAGE
（ファイナル ステージ）

—from Writers—

山下 章

思考型ゲームを得意とする,『チャレンジ！AVG&RPG』シリーズの著者。ゲーム雑誌が世に現れた頃から業界に携(たずさわ)っている。

ファミコン最後のRPGブームか……？

『ドラクエⅣ』が終わって手持ちぶさたなキミには，ファミコンの『F・FⅢ』『ファイヤーエムブレム』をオススメしたい。

先月の『女神転生Ⅱ』『ウィズⅢ』と合わせれば，RPGファンはテレビ画面に向かう日々がつづきそう。でも，もしかしたらファミコンでこれだけ大作RPGがそろうのはこれが最後になるのでは……と思うと，ちょっと寂しいけど(ソフトハウス側は,スーパーファミコン用ソフトの開発に移行しつつあるみたいだからね)。

パソコンで注目したいのは，荒削りながらも光るものを感じさせる，ウルフチームのシューティング『グラナダ』。それと，果たしてAVG版の謎がすべて解決されるのか興味深い『SDスナッチャー』。ただし，SCCカートリッジをすでに持っているボクとしては，ソフトの別売を望みたいなあ。あと,『悪魔城伝説』のBGMは素晴らしいのひとことこと。ぜひCDで聴いてみてね。

手塚一郎

ファンタジーに対する造詣(ぞうけい)が深く，現在ファン通別冊を本当に執筆中。代表作は小説『最後の竜に捧げる歌』。

今,ファミコンがおもしろい!?

ここにきて，ファミコンが俄然(がぜん)おもしろくなってきた。とくに『ファイアーエムブレム』が良い。ユニット数を固定したことでSLGがこんなにも親しみやすくなろうとは思ってもみなかった。遊びかた次第で微妙に変わってくるストーリーも良い。何度もプレイしたくなること受け合いだ。

パソコンは使っていないので，おススメ作品はとくになし。多少古いけど『パイレーツ』は結構楽しかった。

アーケードでは『パロディウスだ！』に期待している。『グラディウスⅢ』のようになりませんように。「NEO・GEO」システムも楽しそうだね。

PCエンジンは，もっぱら『スーパーダライアス』。あと個人的には『スペース・インベーダー・復活の日』がほしい。

メガドライブの『サンダーフォースⅢ』はそれなり。難易度設定があるので長い間お友だちでいられそうな雰囲気ね。

ベニー松山

小説『隣り合わせの灰と青春』で一躍脚光を浴びた『ウィザードリィ』の専門家(エキスパート)。キャラクター・アクション・ゲームも得意。

FFⅢはDQⅣを超えるか否か

ファミコンは90年代最初の大物『ドラゴンクエストⅣ』の発売をはさんで元気がないかと思いきや，実は姿を消しているのは小者ソフトで，『ウィザードリィⅢ』に『女神転生Ⅱ』，そして『ファイナルファンタジーⅢ』とRPGの人気シリーズ最新作が目白押しだ。どれもクオリティの面では問題なく，各ソフト・メーカーの看板RPGという点でも買ってまちがいはないだろう。

中でも今月発売になる『FFⅢ』は，ファミコンRPGの代名詞とも言えるドラクエ・シリーズに真っ向からぶつかる唯一の対抗馬ということで，どれだけの作品に仕上がっているか注目したいところである。常に王道を歩まねばならぬドラクエに対し，ある程度冒険を試みることのできるポジションにいるFFシリーズがどんな手を用意しているのか。今後スーパーファミコンに移行していくであろうRPGの覇権を占う上で，この『Ⅲ』は見逃せない一本だ。

各ランキングにご協力いただいたお店のリスト

店名	電話	〒	住所
パソコンショップハドソン	☎011-205-1590	〒060	北海道札幌市中央区南１条西2-11丸井今井一条館3F
そうご電器YESシステムプラザ	☎011-214-2850	〒060	北海道札幌市中央区南２条西３丁目YES5F
ワールドインアオヤマ札幌店	☎011-251-1777	〒060	北海道札幌市中央区南２条西３丁目リンクエギビル3F
パソコンランド事業	☎0155-24-4648	〒080	北海道帯広市西二条南7-7ハヤカワビル2F
ICカプセル	☎0157-23-8444	〒090	北海道北見市北１条西二丁目サンプラザ2F
メディア旭川	☎0166-25-9801	〒070	北海道旭川市三条通10丁目右10号
デンコードー八戸本店DaC	☎0178-44-4111	〒031	青森県八戸市長横町17-1
リードコナン盛岡	☎0196-22-4661	〒020	岩手県盛岡市上田４丁目21-26
コンピュータPROショップ	☎0236-54-1530	〒994	山形県天童市老野森2-9-7
オリエンタルパソコンショップ	☎0245-21-2101	〒960	福島県福島市栄町10-11コルニエツタヤB1
いわきマイコンショップ	☎0246-23-0513	〒970	福島県いわき市平字四丁目22-12
フレックス新潟店	☎025-241-1398	〒950	新潟県新潟市花園1-4-8
北越テクニカ　新発田店	☎0254-22-1741	〒957	新潟県新発田市緑町2-12-17
サウンドアイコー	☎0255-24-4064	〒943	新潟県上越市本町5-4-8
北越テクニカ　東三条店	☎0256-32-3466	〒955	新潟県三条市興野2-2-50
マイコンショップ　イヨ電子	☎0262-48-2399	〒382	長野県須坂市横町301-1
マイコンショップパートナー	☎0262-72-1817	〒387	長野県更埴市屋代2451
パソコンシティ2000	☎02657-3-6226	〒396	長野県伊那市大字伊那3446-21
ホビーショップ丸信	☎0266-52-3287	〒392	長野県諏訪市清水1-2-20
マイコンランド上田	☎0268-24-3515	〒386	長野県上田市中央西1-15-28
パソコンショップマエハラ	☎0276-25-3410	〒373	群馬県太田市本町21-3
ICランドキタジマ	☎0296-28-0050	〒308	群馬県下館市女方5
MICRO COMPUTER SHINKO コム	☎03-251-1523	〒101	東京都千代田区神田佐久間町1-8-4ニュー千代田ビル
第一家庭電器 パソコンシティ	☎03-253-4191	〒101	東京都千代田区神田佐久間町1-15-16
スタンバイ　東京	☎03-258-8955	〒101	東京都千代田区外神田1-6-6松田ビル2F
CSK新宿西口店	☎03-342-1901	〒160	東京都新宿区西新宿1-12-18
日本マイコン流通センター	☎03-463-4455	〒150	東京都渋谷区道玄坂2-3-2大外ビル5F
聖和ライフサービス	☎03-785-7855	〒142	東京都品川区旗の台5-1-6周ビル3F

MUNEPI♬

月刊マイコンで「MUNEPI♬のゲーム探険隊」を連載中のライター。ハード関係にくわしい。コンサートめぐりが趣味。

ボクが気に入ってるゲーム，期待してるゲーム

とにもかくにもMDの『ファンタシースターIII』に期待。今からワクワク。リンクスの『ガントレット』，ボクは気に入ってる。発売されたらぜひとも4人で遊びたい。発売予定タイトルの中にボクの好きな『ペーパーボーイ』があるのに感激。あのハンドルでプレイできたら文句なしだけれども。PCエンジンの『フォーメーションサッカー』も忘れずにプッシュ。4人同時で遊ぶのがやっぱり楽しい。

現在身の回りではPCエンジンの『スーパーダライアス』とパソコンの『ポピュラス』が流行っている。『ダライアス』のためだけにハードをそろえてもいいと思う。『ポピュラス』はどんな人間だろうと神様になれるのが魅力。地震や地殻変動で画面上のゴミのような人々の生活を蹴散らすのには何とも危ない興奮がつきまとう。電脳世界の箱庭の中に悪魔にくみする自分を見つけてしまったら，ボクはどんなコマンドを入れるのだろう。

猪野清秀

月刊マイコンと原稿をかけもちするSLGのプロ。『チャレンジ！パソコン・シミュレーション・ゲームII』の主著者でもある。

『バトル』に期待を寄せている私です。

G.A.M.の『バトル』は，ほぼ週に2回の割合でサンプル更新ディスクが届いている。プレイした限りでは期待を裏切らないデキなので一安心。くわしくは月刊マイコンにて紹介する予定なので興味のある人はどうぞ。なお先月の「毎日新聞を読み，」は「毎日かかさず新聞を読み，」の意味。

『シムシティー』のPC-98版は5月以降になるとの話だが，FM TOWNS版はもうでているはず。TOWNSを持っていない僕としては，じたんだを踏みすぎて床が抜けてしまったくらいだ（うそ）。

システムソフトに関する情報を二つ。

①『ブルトン・レイ』のシナリオ・エディタ（5月発売予定）のコンテストをマイコン誌上で行なう予定なので，やる気のある人は準備しておくこと。

②なにやら『大戦略III』のあたりがさわがしいとの噂が。最大の弱点を克服した改訂版が……？

見城こうじ

アーケード創世紀からサークル活動（BGM）などを通じて，ゲーム理論を研究してきたライター。萩の月後援会会長(!?)。

『ハットリス』の不思議な魅力にホの字さ

現在，アーケードで気になるゲームといえば，『ハットリス（ビデオシステム）』に尽きる（FC版などもでるが）。このようにルールは単純，やるべきことはわかっているのに，ベストな解法がなかなか導きだされない，わからない，そんなゲームに出会うとワクワクさせられてしまう。

そして，発売時期はまだ未定のようだがコナミの『パロディウスだ！〜神話からお笑いへ〜』。これはよくできている。少なくとも最初の3，4ステージを見る分には，ビジュアル的にもユニークで，パロディ感覚にあふれ，ゲーム・システム上も新しいアイデアを盛り込み，難易度も適度で，そして事実おもしろい。

まあ「グラディウス・シリーズ」はシビアな難易度に魅力があるともいえるのだろうけど，今回ばかりはお願いだからまた難易度をあげて発売するようなことはしないでほしい。頼む，頼むからやめて。

フォーネクスト立川店　ソフト館	☎0425-25-7830	〒190	東京都立川市錦町1-2-4田坂ビル3F*
セキグチ電気館	☎044-244-5421	〒210	神奈川県川崎市川崎区砂子1-2-1
OAシステムプラザ　横浜店	☎045-314-6634	〒220	神奈川県横浜市西区南幸2-20-1NSビル2F
マイコンショップアイザワ	☎045-641-4337	〒231	神奈川県横浜市中区大平町1
マイコン・スクウェア・アライ	☎0463-23-8484	〒254	神奈川県平塚市紅谷町17-2
メディアショップハイランド	☎0468-48-3290	〒238	神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6
T-ZONE　大宮店	☎048-652-1831	〒330	埼玉県大宮市宮原町3-515-2
コンピューターハウスカーク	☎0485-25-4432	〒360	埼玉県熊谷市宮町2-142千代田生命ビル1F
中京マイコン	☎052-242-1156	〒460	愛知県名古屋市中区大須3-14-43第二アメ横ビル2F
パソコンハウス・ダイナ	☎052-261-7830	〒460	愛知県名古屋市中区大須3-31-28山惣ビル2F
ホーエー家電　ナピックス	☎052-262-6521	〒460	愛知県名古屋市中区大須4-10-86
パソコンショップコムロード	☎052-263-5828	〒460	愛知県名古屋市中区大須3-46-15プラザー上前津ビル1F
コムロード浜松店	☎0534-53-0614	〒430	静岡県浜松市鍛冶町319-25
コム・イン浜松店	☎0534-55-1781	〒430	静岡県浜松市田町227-16地産ビル3F
コム・イン静岡店	☎0542-51-1523	〒420	静岡県静岡市鷹匠1-14-2イワタビル2F
メルバ静岡店	☎0542-54-5338	〒422	静岡県静岡市馬渕1-151-23
メルバ富士店	☎0545-51-8022	〒417	静岡県富士市瓜島町173-1
システムイン吉野	☎0546-36-0630	〒426	静岡県藤枝市田沼2-12-44
ジャスコ岡崎パソコンフロアー	☎0564-23-4960	〒444	愛知県岡崎市康生通西2-20-2シビコ3F
パソコンショップ　コムライン	☎0566-21-8073	〒448	愛知県刈谷市新富町4-77
オガワムセン	☎0584-78-7687	〒503	愛知県大垣市宮町2-29
フレックス四日市店	☎0593-53-7503	〒510	三重県四日市市鵜ノ森2-2-1堀田ビル2F
ユーバース日本橋店	☎06-631-4016	〒556	大阪府大阪市浪速区日本橋4-5-11橋本ビル2F
アイ・ツー	☎06-632-0012	〒542	大阪府大阪市南区難波千日前15-18
ユーバース京都店	☎075-341-1444	〒600	京都府京都市下京区烏丸通り仏光寺下ル大政所町673峯ビル5F
X RPO SHOP タクト	☎0774-20-0784	〒611	京都府宇治市小倉町南浦30-114
ICランド　テレコム	☎0799-23-1633	〒656	兵庫県洲本市桑間418-1
オフィスエーワン	☎0823-25-8086	〒737	広島県呉市中央1-5-4
益田パソコンランド	☎08562-2-0396	〒698	島根県益田市駅前町29-5
OS-1	☎0857-27-3001	〒680	鳥取県鳥取市栄町110
野田屋電気	☎0878-51-4545	〒760	香川県高松市丸亀町1-3
メルバ	☎0888-83-1612	〒780	高知県高知市北川添45-3
カホマイコンセンター福岡店	☎092-714-5155	〒810	福岡県福岡市中央区天神2-4-27
ベストマイコン福岡本店	☎092-741-7677	〒810	福岡県福岡市中央区天神1-9-28
ベスト電器久留米パソコン館	☎0942-38-0111	〒830	福岡県久留米市六ッ門町2-41
パソコンショップオオヤマ	☎0988-53-0710	〒902	沖縄県那覇市長田2-12-5
ベスト電器出水パソコン館	☎0996-63-3591	〒899-02	鹿児島県出水市本町11-30

※海外ソフト・トップ10にご協力いただいたお店

●㈱オーク（オークビレッジ）　03-254-2094　〒101　東京都千代田区神田佐久間町1-16大橋ビル6F

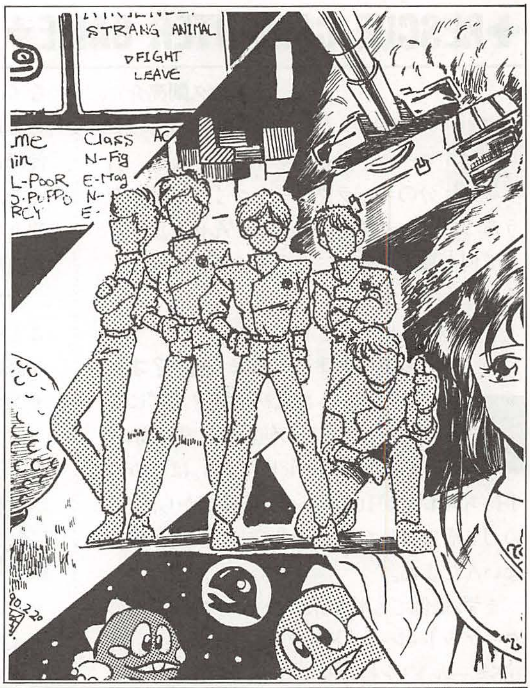
※ファミコン，PC Engine. メガドライブ，ゲームボーイ・トップ10およびトップ20に関しては，東京，名古屋，大阪の主要百貨店の売れ行きデータを元に編集部及び河野　光が独自に集計したものです（データ集計期間：2月16日〜3月15日）。

RESCUE + COMPUTER GAME

AVG, RPG, SLG, ACG……何でもこい！

困っているキミへのお助け情報を満載

レスキューCOMPUTER GAME



本コーナーはパソコンやアーケードゲームなど，CPUを搭載の装置でゲームを楽しんでいる皆さんのためのページです。解けないゲームや，攻略できないゲームについて，先生方がアドバイスしてくれます。きまりを守って応募してください。

みなさん，こんにちは。今，ボクがこっているゲームがコナミの『グラディウスIII』。難易度に問題があるという意見もあるようだけど，ボクはあれくらいのレベルのゲームが一つぐらいはゲーム・センターにあってもいいと思うヨ（と，言っても，まだぜんぜんうまくないんだ）。先日，友人の家でプレイする機会があったのだけど，サラウンド・アンプを通した音響に感動してしまいました。また，未使用の曲に『グラディウスII』の高速スクロール面の曲があったりして（CD未収録）けっこうおもしろいヨ。誰か5月のボクの誕生日に『グラディウスIII』の基板ください。待ってます。

それではほじまり，はじまり〜。

（佐久間亮介）

☆ AVG

Q 『あーくしゅ』（PC-88版）の質問です。過去で沙羅と会いました。話すと「ぬいぐるみを持ってるかにゃん？」と聞いてくるので，「持ってない」とじぇだが答えるとそれきり取り合ってもらえず先に進めません。何度話しても「おしいにゃん」としか言わないし，ほめても猫耳をさわってみてもダメです。一応，今の状態で過去にでてくる人とは全員話しました。

また，超未来の割り符も見つかっていません。持ち物は，バザンの兜，赤い実と青い実，鎧セット，ろうそく，カギです。ルーンブレードはピュアブライトしかありません。お金は9,500円持っています。

DOSバーガーにいる仲間は，すー・にー，えりん，ぐらん，さーら，ちのっぷがいます。

どうしたらいいのでしょうか？

【神奈川県横浜市・GUN14才】

A 光の騎士ルアン・カーン参上！ どうやら過去の世界で私を見つけていないようだな。愛と勇気の騎士ルアン・カーンは，あらゆる世界で現れるのだ。現在と超未来の世界で私と出会ったか？ さすれば過去の世界でそなたとは，武蔵と尾張の国で会うことになるはずだ。武蔵の国では，私の言葉どおりに行動したほうが賢明だぞ。

（光の騎士ルアン〝佐久間〟カーン）

Q 『ガウディ』をプレイしています。大道芸人が情報の記してある文書をどこかに隠したらしいというのはわかるのですが，そこから先に進みません。文書のありかがわからないので，入手することができず，そのためにハマっていると思うのですが……。

「チャレンジ！ AVG&RPG[V]」にも，このシーンは書いていませんでした。どうか教えてください。お願いします。

【北海道・べっかあ 13才】

A 『ガウディ』で最もハマりやすいシーンがここかもしれないね。さて，べっかあクンの捜している文書だけど，意外なところに隠されているんだ。大道芸人が最後に残した言葉がヒントになっているんだけど，わかんなかったかな？ ズバリ答えちゃうと，怪獣の像の口の中に隠されているんだ（「チャレンジAVG&RPG [V]」の182ページ右上の写真のシーン）。像のところにマウス・カーソルを持っていってクリックすればOK!! どうだい，見つかっただろう。これで物語が進むはずだ。

（佐久間亮介）

☆ RPG

Q 先月号の『ワンダラーズフロムイース』の原稿を読んでいて気づいたのですが，ドットの比率はあの場合，PC-88版のほうが細かいように思うのですが気のせいでしょうか？

レスキューのコーナー宛ての内容ではありませんが，ぜひ答えてください。

【千葉県・あいむざごーふぁー 16才】

A ついにこんな手紙がきてしまいました。X68K版の『イース3』では，画面モードに256×256ドットのものを使用しています。それに対してPC-88版の1画面あたりの比率は，おそらく640×200ドットです。この値を計算してもわかるとおり，じつはPC-88版のほうがドットが細かいということになりますね。ボクもベーマガを見て気がつきました。

あそこで表現したかったのは，PC-88版とX68K版では表示できる色数の違いから，どうしてもPC-88版のほうがドットが見えてしまうということだったんです。すこし表現のしかたが適切ではありませんでした。

X68K版の画面モードはおそらく，あれがX68K版『イースIII』を制作するのにもっともふさわしいものだったためでしょう。

今後はこのようなまちがいをしないように気をつけたいと思います（ペコペコ）。

(佐久間亮介)

Q PC98の『トンネルズ・アンド・トロールズ』をプレイしています。自分のキャラクターをつくって町中をうろついていますが，お金がぜんぜん足りなくて何も買えません。このままでは冒険にでることもできません。

どうしたらいいのでしょうか。

【滋賀県大津市・赤塚 隆 ？才】

A このゲームは食料消費タイプにもかかわらず食料の値段が異常に高い。1食分が10ゴールドもする。はじめの手持ちのお金が100ゴールド前後だから，安めの刀と盾を買ったら2〜3食分しか食料が買えないんだよね。

まず，最低でも戦士系のキャラクター1人にターゲット・シールドとブロード・ソード（計105ゴールド）を持たせること。そして町の南にある「鋼戦士の闘技場」で，そのキャラクターを鋼戦士と闘わせよう。うまく勝てば500ゴールドの宝石が手に入るぞ。このお金でまともな装備と食料を買って冒険を続けよう。時間経過の速い町の外には，まだしばらくはでないこと。

もっともすぐに使いきれないくらいのお金が手にはいるはずだからあまり心配はいらないんだけどね。 **(猪野清秀)**



【徳島県板野郡・ますぢん ？才】

A ハロハロハロハロ，ハロッキー。やっぱり質問のハガキがきたね，MD版の『ソーサリアン』。とくにこのシーンへの質問が殺到しているゾ。その数なんと358通。全国で悩んでいるソーサリアンのためにレスキューしましょう。

ここではサンゴをある順番に鳴らしていかなくてはいけないのは，みんなもわかっているよね。音を鳴らす順番は，じつはとっても簡単にわかるんだ。サンゴを順に鳴らしていくと，順番があっているときは「不況和音が鳴り響いた」というメッセージが表示されないんだよ。もう，わかったよね。

ただし，3本目に鳴らすサンゴだけは，あることをしないといけないんだ。ほら，サンゴが好物の○○○がいたでしょ。あいつをあるサンゴにくっつければ………。全国358人の迷えるソーサリアン諸君，がんばってちょうだいネ。 **(ロッキー引本)**

Q 今，セガMEGA DRIVEの『ソーサリアン』をやっていますが，四つめのシナリオ「チャイニーズ・メディスン」でつまっています。

薬を作るには三つの薬草を集めなければならないと聞いて，「レイシ」「ハッカ」の二つは集めたのですが「サルノコシカケ」が見つかりません。川をこえた村にあると聞いたので行ってみたのですが，村の住民はみんな「仙人の薬」でふぬけになっていて，目的の「サルノコシカケ」を見つけることができませんでした。

天女の噂を聞き，地下道から行くことのできる谷などにも行ってみたのですが，何も見つかりませんでした。サルが登っている木になっている実もあやしいと思うのですが……。

どうか，レスキューしてください。

【兵庫県朝来郡・若松恭介 14才】

A 若松クンが捜している「サルノコシカケ」のありかを知っているのは，鈴鈴のオジサンだっただろう。まずは「仙人の薬」でおかしくなってしまったオジサンを，元にもどさなくてはならないんだ。

天女の噂を聞いているということは，仙人の塔ですでに天女の歌を聞いているはず。後はこの天女に会えば塔に登れるようになるんだけれど，若松クンはどうやら会話のフラグが完全に立っていないようだね。もう一度，ちゃんと町の人と会話をしてみよう。最初の町に戻ることも忘れずに。天女に会うためには別の薬が必要になってくるから，そちらのほうもちゃんと準備しておこう。天女はキミがあやしいとにらんだ場所にいるゾ。

(佐久間亮介)

Q はじめまして。ボクはメガドライブ版の『ソーサリアン』でおもいっきりハマっています。

「狙われた村」でマウアーの酒で溶岩を固めた後，金と銅の天使の像があるところまで行ったのですが，取ることができません。カギのかかった扉も開けることができません。ここからどうすればいいのでしょうか？

また，聖書の裏に書いてある意味は銅の天使のある場所を示してある他に，別の意味があるんですか？

ちなみに持ち物は「銅の天使」だけです。

【愛知県安城市・天のゼオライマー ？才】

A 金と銀の天使像が取れないということだけど，これは天のゼオライマークンの言っていたカギのかかった部屋に秘密があるんだ。この部屋のカギをまだ見つけていないみたいだけど，これは「地面がぬかるんでいる」とメッセージの表示される場所をよ〜く調べれば見つかると思うよ。部屋に入ることができれば，後はそこで○○○○○○を使えば……。

それと聖書の裏に書かれていた言葉は「銅の天使」のありかを示している以外には意味はないんじゃないかな。

MD版『ソーサリアン』は自分の移動スピードを速くすることができるから，ついつい大事なことを見落としちゃう場合があるんだよね。さあ，これをクリアすれば残るシナリオは「邪心の砦」のみ！ がんばって！

(佐久間亮介)

Q みなさん，サヨウナラ！ もといコンニチワ！ ボクはメガドライブ版の『ソーサリアン』をプレイしていますが，不老不死のキャラクターが作れません。もう何度も試したのですがダメでした。最近では存在しないのかな？ と思っています。

ベーマガライターのみなさん，メガドライブ版『ソーサリアン』では不老不死のキャラクターは作れないのでしょうか。一応，パソコン版の作りかたのとおり試してはみました。ボクのやりかたが悪かったのでしょうか。お願いします。 **【徳島市・プルが好き 14才】**

A おかしいなぁ，メガドライブ版でも不老不死のキャラクターはちゃんと作れるはずだよ。作りかたもパソコン版と同じでOKのはずだから，おそらくキミの作りかたが悪いんじゃないかな。ここではあえてその方法は記述しないけど，どうしても作りたいのだったら昔のベーマガを調べてごらん。パソコン版では2回繰り返さなければならなかった作業が，MD版では1回ですむようになっているから簡単に作れるよ。MD版の『ソーサリアン』はパソコン版の基本シナリオと肩を並べるほどの完成度の高さなので，最近の追加シナリオに物足りなさを感じている人は一度プレイしてみることをお勧めするよ。忘れていた何かを思いだすはずだ！

(佐久間亮介)

★佐久間：最近，RPGの質問が多いのだが，それらの大半が以前にベーマガ誌上で取り上げたものばかりという状況になっている（とくに『ソーサリアン』にみられる）。どうしてもわからないときにはしかたがないが，ハガキをだす前にもう一度，昔のベーマガを調べてみてほしい。

Q PC-98の『ブルトン・レイ』の質問です。シナリオ1で金鉱の中でラドルに会った後，ぜんぜん話が進展しません。

オアシスや町に戻ってみても人の反応が変わってないので，やはりカギはラドルだと思うのですが。

【東京都渋谷区・日焼けサロン「パイナップルハウス」をよろしく／ 20才】

A この『ブルトン・レイ』では，オートバトル・モードの他にマニュアルでも戦闘ができるのを知っているかな？ ラドルの隣でスペース・キーを押してみよう。「へへっ」と薄気味悪く笑っているばかりのラドルが正体を現すはず。『ティルナノーグ』に勝るとも劣らないおもしろさのこのゲーム。途中の展開によってエンディングが変わったりするんだ。一度解いたシナリオでも，何度かやり直してみると新しい発見があるかもしれないよ。いろんなことを試してみよう。

PC-98ユーザーならこのゲームは「買い」だね!! (MUNEPI♬)

☆ SLG

Q 『三国志II』を買って1か月以上になりますが，どうしても中国全土を統一することができません。なにかこつがあるのでしょうか。ちなみに僕はシミュレーション・ゲームはあまりプレイしたことがありません。

【埼玉県北葛飾郡・孔明の弟17才】

A 2か月目にしてやっと登場できた自称「SLGの鬼」のこの私の初仕事が『三国志II』たぁうれしいねぇ。

とにかく初心者はできるだけ簡単な条件ではじめること。シナリオ2の劉章，レベルは初級でプレイしてみよう。

敵の国と接していない国をなるべくたくさんつくるように国取りをすること，戦争には武力90以上の武将だけを参加させること，訓練や武器を買うのを怠らないこと，武将の忠誠度はこまめにあげること，敵の君主の数が少なくなるように戦争をすること，これらの点を守ればなんとかなるはずだ。

旧版の『三国志』とちがって，『三国志II』は武力のある武将が非常に重要になってくることがとにかく基本だね。

(猪野清秀)

Q 『キャンペーン版大戦略II』の88版をプレイしています。一応すべてのマップでプレイし終わって，今度は自分で生産タイプをつくってプレイしようと思うのですが，ズバリ最強の戦車はなんなのでしょう？

【東京都渋谷区・マンシュタイン22才】

A ズバリお答えしよう。一番バランスがとれている西ドイツの「レオパルド2」だ。装甲だけならイギリスの「チャレンジャー」のほうが高性能なんだけど，燃料が少ない。これは『スーパー大戦略』から変わらないことなんだね。とりあえず戦車は「レオパルド2」でオッケーさ。

(猪野清秀)

★佐久間：ついに自称「SLGの鬼」こと猪野先生がレスキューに登場だ。SLGのことを海より深く愛する先生に，質問のハガキをバンバン送ってね！

☆ アーケード・ゲーム

Q 4月号に載っていた『グラディウスIII』の得点システムに関する二つの大きなバグとは何ですか。ボクは基板を持っているのですが，わかりません。

これがわからないと，ゲーム・ミュージックを落ち着いて聞くことができないので，教えてください。

【東京都品川区・磯野かつお11才】

A ①エディットで残機オプションを選んで，残機が9機のときに(だと思う)「！」を使うと残機が14機になる。

②9面までノーミスで進んでいくと，ラストボスの弾にわざと当たることによって隠し面にいける。敵の弾への当たりかたよって，グラディウス面とサラマンダ面にいくことができ，それをうまく利用すると……。

(復活のEXCHANGER)

Q 久々のアーケード機のヒット作とうたわれている「UFOキャッチャー」について質問します。いくらやってもぬいぐるみを取ることができないのです。ただでさえ，ゲーム・センターの入口のそばに置いてあるので，恥ずかしい思いをしながら成果をあげられないなんて情けない限りです。

【愛知県名古屋市・しいたけクン？才】

A 答えるほうも非常に恥ずかしいもの。なにしろ調子のいいときは一度に5個くらいは取れるものだからねぇ。それはともかく質問に答えよう。まず基本は「取れる機械で取ること」。無理に同じ場所でやらず，何か所か歩き回り，ぬいぐるみがたくさんあるところでチャレンジすること。どこでも週に一度くらいはぬいぐるみを補充するはず。

そのときがチャンスだ。そして「つかみ取るだけがすべてじゃない」。転がして落とす，引きずって落とす，などなど技はいくらでもあるぞ。 (猪野清秀)

Q こんにちは。最近，ボクはナムコの『マーベルランド』にこっています。このゲームにスペシャル・フラッグがでるという話ですが，いったいどこらへんに出現するのでしょうか。

【栃木県宇都宮市・サイバブルン激ムズ！ 16才】

A 『マーベルランド』に出現するスペシャル・フラッグは，現在2か所発見されています（たぶん，これで全部だろうと言われています）。

一つ目は2-5にあります。

回転する石の左奥にある壁を崩すと，通路が現れます。その奥に宝箱があり，そこに隠されています。

二つ目は4-3です。

途中にトーテムポールが三つ積み重なっている場所があります。その奥の宝箱がスペシャル・フラッグです。

どちらも分身を持っていないと取れませんが，2-5のほうは，直前に分身が出現します。

このゲームは最終面付近が非常に盛り上がるので，がんばってください。とくに最後の脱出シーンは演出効果がバツグンで見応えがあります。 (宮塚秀己)

★佐久間：今月はイラスト・ハガキの数が少なかったゾ。投稿戦士たちよ，今こそ腕の見せどころだ。今，レスキューが熱いぞ！ 緊迫の次号を待て!!

応募のきまり

質問は一人1ゲーム1シーンにかぎります。ハガキで応募してください。ジャンルは問いませんが最初に「AVG」「アーケード」などをハッキリ表示してください。機種やタイトル，そして体験や失敗したようすを具体的に書いてください。

イラストはタテ書きで，ハガキに黒インクで書きます。左上には（2×2cm）のスペースをあけてください。

宛先：〠141東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「レスキュー／COMPUTER GAME」係

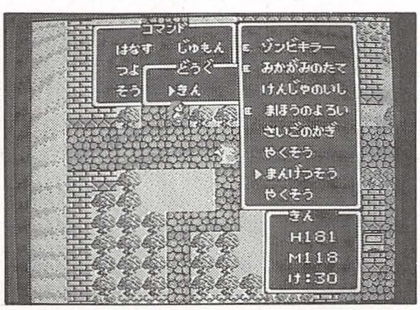
読者が創る……… ベーマガ㊙情報局

ドラゴンクエストIII

㊙ **情報局長**：3月号のレスキューのコーナーに載っていた「死のオルゴール」についてですが，入手するには裏技を使わないと取れない，という情報がたくさんの読者のみなさんから届きました。本当はこのハガキはすべてレスキューのコーナー宛のものだったんですが，これは㊙だと言い張ってぶんどってきたものです。

それではさっそく，東城くん他27名が送ってくれた「死のオルゴール」の入手方法を説明していきましょう。おっとっと忘れるところだった，最初に冒険の書を写しておかないとバグって消えてしまうことがあるので注意してください。

①アバカムを使えるか，最後の鍵を持ったキャラを1人用意します。そして，そのキャラの道具の7番目（全部で8個道具は持てるので下から2番目のところ）に「まんげつそう」がくるように道具を持ちます。

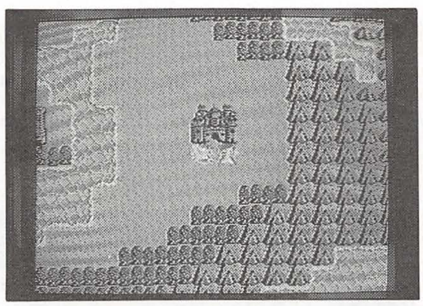


▲6個目まではなんでもいいので適当に道具屋で買ってください。ちなみに，8個道具を持っていても大丈夫です。

②ルーラかキメラの翼を使ってランシールに行き，神殿にいる神父さんと話をします。「1人でも戦う勇気があるか？」という質問に「はい」と答えます。普通はここで仲間がいて邪魔（？）をしてくるため，神父の後を付いて行くしかないのですが，今は1人できているので，どこへでも行けるようになっています。そこで，ラーミアか船に乗って，アリアハンへ戻ります。ちなみに，ルーラやキメラの翼は神父さんの質問に「はい」と答えたときから使えなくなっています。

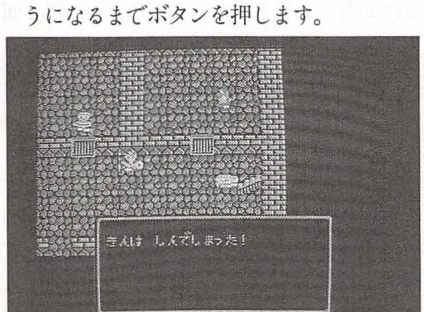
③アリアハンに戻ったら，ルイーダの酒場に行って仲間を1人（勇者以外がいいです）加えてアリアハンをでます。

④アリアハン城の下2ブロックで敵の出現を待ちます。敵と出会ったらパーティー・アタックで先頭のキャラを殺し，戦闘を終了（敵を全滅させるか逃げるかする）させ，アリアハンの町の中へ入ります。



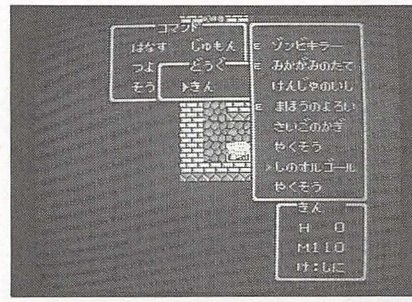
▲待つといっても動かずに止まっているだけでは敵はでてこないのよ

⑤キャラは死んでいる（棺桶が動く状態でステータスは1人分しか表示されませんが，加えた仲間は消えてはいません）ので呪文や道具は使えませんが，その他の行動は通常どおりできるので，城の地下へ降りてください。地下に降りたら階段から1歩離れると「ドカッ」という音と共に「○○は死んでしまった」というメッセージがでます。こういう状態になったらコマンドが使えるようになるまでボタンを押します。



▲7，8回ボタンを押さないと，この状態から抜けられない

⑥コマンドが使える状態になったらすぐに階段をのぼります。そしてアイテムを見てみると，下から2番目に置いておいた「まんげつそう」が「死のオルゴール」に変わっています。



▲たまに変わらなかったり別のアイテムが変わってしまうこともある

⑦もしも変わらなかったり，ちがうところが変わったりしたら，⑤の地下に降りるところからもう一度やってみてください。

⑧ちゃんと「死のオルゴール」になっていたら，教会に行って生き返らせてもらい，ランシールへ行きます。着いたら，神父さんに会い「よくぞ無事で……」というメッセージを聞きます。ここで，もし生きているのにHPが0の場合は失敗ですので，そのキャラを消してください。

【福岡県小郡市・**東城英寿？才**他27名】

アルガーナ

㊙ X1用の『アルガーナ』で，エンディングを何回も見る方法を見つけました。

やりかたはとても簡単で，エンディングを見た後NMIリセットを押すだけです。これでもう一度エンディングを見ることができます。

【愛知県一宮市・**畑田盛男15才**】

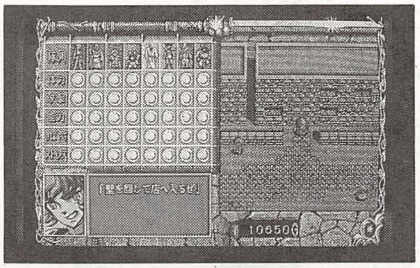
ブライ上巻

㊙ PC-88SR版『ブライ上巻』で，隠れショップを発見しました。場所はつぎの写真の場所です。ちな

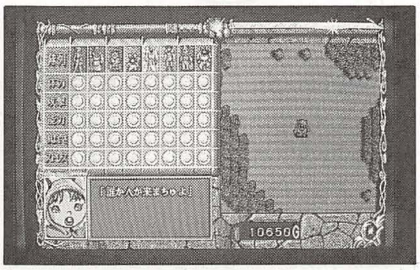


▲ガンマの町の中の薬屋の上のほうにある，ドアのない家の壁の中にあります

みに，好奇心のレベルが足りないと何も起こらないかもしれません。

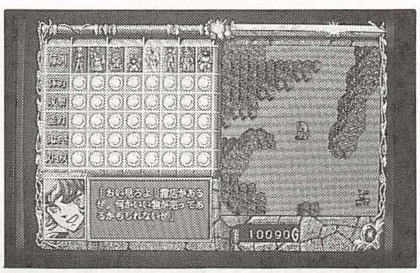


▲ポインタの町の中の防具屋の隣にある，ドアのない家の壁の中にあります



▲シャイダの町から下へ行ったところにある，2本の木の下のほうにあります

【茨城県稲敷郡・清水裕輔14才】



▲ガンマの町の左上の山と山の間あたりにあります

【山口県鶴岡市・阿部義和17才】

情報局：この隠れショップはすべてPC-98版のほうでも確認しました。

アークスII

㊙ X68000版『アークスII』で，「あーくしゅ」の画面を見る方法を見つけました。なんと，ディスク4から立ち上げるだけです。

【長野県長野市・夢狩人16才】

ネメシス

㊙ ゲームボーイの『ネメシス』で，いきなりフル装備にする方法を見つけました。

やりかたは，ファミコンのグラディウスでも使えた技ですが，ポーズをかけた後「上上下下左右左右BA」の順番でボタンを押します。

【大阪府堺市・リリアちゃん大好き？才】

情報局長：彼はエクストラ・ステージについても書いてあったんだけど，理解しづらかったぞ。言葉では表現しにくい場合は，図を描いて送ってほしいな。ちなみに2面のものだったけれど，他の面のも待っているぞ！もちろん図解入りでね。

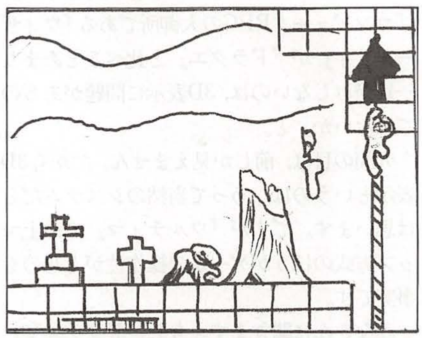
魔界塔士SaGa

㊙ ゲームボーイの『魔界塔士SaGa』で，サウンド・セレクトを見つけました。とても簡単です。タイトル画面で左とスタート・ボタンを押しながらBボタンを10回押すとできます。

【神奈川県小田原市・橋詰大造？才】

ドラキュラ伝説

㊙ ゲームボーイの『ドラキュラ伝説』で，隠し部屋を見つけました。行きかたは，つぎの図の位置から上へあがるだけです。



▲隠し部屋には，ハートや1UPがあります

【岩手県盛岡市・ヤッポー14才】

三国志II

㊙ PC-88SR版『三国志II』で戦利品の効果一覧表を作りました。

☆武力が上がる剣
七星の剣，青龍の剣，青釭の剣，倚天の剣
☆知力が上がる書物
孫氏の兵法書，太平要術の書，猛徳新書
☆魅力が上がる美女
大喬，小喬，芙蓉姫，貂氏，弓腰姫
☆退却のときに捕まらないようになる名馬
赤兎馬，的盧
☆信用度が100になる物
玉爾
☆病気が怖くなくなる物
華陀の医学書

ちなみに，武力，知力，魅力は5～12くらい上がります。

【京都府長岡京市・JEDAくん16才】

魔晶伝紀ラ・ヴァルー

㊙ PC-88SR版『魔晶伝紀ラ・ヴァルー』で，最後の敵を簡単に倒す技を見つけました。

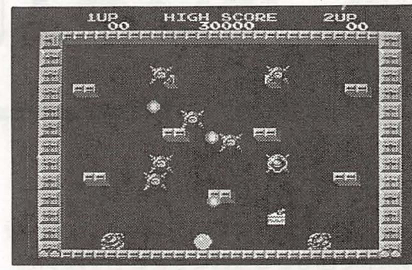
やりかたはとても簡単で，戦闘がはじまったら『ストーム』の魔法を使うだけです。すると，ザンゼリアンが簡単に倒せます。

【大阪府八尾市・ZAWELL19才】

バブルボブル

㊙ X68000版『バブルボブル』のサイバブルン・モードでの㊙です。

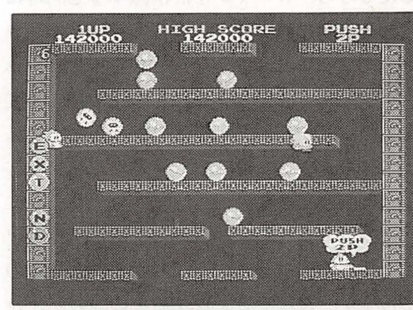
1面をSO HARDの2人用ではじめると動かないはずの敵が，つぎの写真のように動きはじめます。



▲これなら楽だね

【東京都大田区・服部知久20才】

㊙ X68000版の『バブルボブル』で床を上から下へ抜ける技を見つけました。やりかたは，まず水の入った泡を割り，水といっしょに自分も流れます。つぎにバブルンもしくはボブルンが横の壁に激突したときにジャンプ・ボタンを押します。すると，半分壁に埋まって下へ下へと床を無視して降りはじめます。



▲ある面でこれをやると……？

【東京都大田区・うがぁぁぁ～20才】

情報局長：来月はもっとおもしろい『バブルボブル』の技を紹介するので待っててね。

スーパーダライアス

㊙ PCエンジン・CD-ROM版『スーパーダライアス』で，ゲーム・レベル・セレクトの㊙を見つけました。やりかたは，タイトル画面のときSELECTを押しながら，RUNを押す。すると，「GAME LEVEL SET」と画面にでるので，コントローラの上下でEASY,NORMAL,HARD,PROFESSIONALのいずれかを選べばOKです。

【埼玉県春日部市・竹沢英巳17才】

情報局長：『スーダラ』には，なんと26体のボスと連続して戦える大ワザもあった！くわしくは，SUPER SOFT HOT INFORMATIONのPCエンジンのページを見てくれ。

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!



どうも，山下　章です。

先日，新田恵利が芸能活動から引退した。一時ファンだったボクとしては，なんとも時の流れを感じさせられるできごとであった。

おニャン子の一員としてはしゃいでいた頃の彼女は，メンバーの中でもひときわ輝きを放っている存在だった。ルックスうんぬんよりも，クラスに一人はいる，目のはなせない快活な女の子——。今考えると，彼女は周りのメンバーの持っているパワーを吸収し，キラキラと放出するプリズムのような存在だったんだと思う。

ソロ活動になって2,3曲のヒットを飛ばしはしたものの，おニャン子が消滅すると同時に光源を失った彼女は，ボクらの目にその輝きを投影することもなくなってしまった。バックアップするスタッフも，その光の進入角度を見つけてやることができなかったのだろう。引退は，そうした意味で，避けられないことだったのかしれない。

そう考えると，今，自分自身の中に光源を持っているタレントが，はたして何人いるのだろうか。ただでさえ視聴者との間のフィルターが厚くなっている現在，強烈な光源の出現なしには，アイドル・ブームの再興はあり得ないように思うのだが。

歌手をやめた新田恵利は，子供の頃から憧れていた，作詞・小説執筆業に身を移すという。なにはともあれ，新しい世界での恵利ちゃんの幸運を祈るばかりである。

☆３D表示はプレイヤーへの単なる足かせだ！

先日，RPGをほとんどやったことのない兄が，メガドライブで3Dマップ型のRPG『ヴァーミリオン』をプレイしていました。このゲーム，戦闘シーンと街の中だけハーフ・サイド・ビューで，通常は3D表示というシステムの作品です。

ボクは以前に『ウィザードリィ』を解いたことがあったので，ほとんど違和感はなかったのですが，兄はとても大変でした。なにしろ右に進もうとして右ボタンを押し続けると，その場で時計回りに回転してしまうのですから（笑）。

そのときボクはふと，こう思ったのです。「コンピュータRPGの大御所である『ウィザードリィ』が『ドラクエ』と比べるとあまり一般受けしないのは，3D表示に問題があるのではないか」と。

人間の目は，前しか見えません。だから3D表示というのは，あって当然のシステムだとは思います。ですが『ウルティマ』の地上マップ方式のほうがゲームの操作性が上なのも事実です。

みなさんに聞きます。もし『ドラクエV』なるものが発売されるとして，その移動シーンがすべて3D表示だったら，あなたは買いますか？（そうなったら完璧に『ウィザードリィ』ですけどね）

その昔，R・ウッドヘッド氏はD&D®の戦闘シーンだけをやりたくて『ウィザードリィ』を作ったと言います。たぶん「戦闘の恐怖，リアルさ」を求めて，彼は3D表示にしたのでしょう。

しかしっ!!　最近の日本のRPGのほとんどは謎解きが中心なのです。謎解きのゲームに3D表示は，うっとうしいだけです!!　ボクはここに断言します。「3D表示は単なるプレイヤーの足かせにすぎないっ!!」

——みなさまの幅広いご意見をお待ちしています。

【三重県松坂市・大魔王シャザーン18才】

■**山下**：ううっ，これはウィズ・ファンからの反論がガンガンきそう。お待ちしてますということだから，遠慮せずに意見を送ってね。

☆『グラIII』をけなしている人たちへ

3月号の岩永君に——。

『グラIII』のゲームレベルは，たしかに低くはない。しかし，高すぎるということもないだろう。もし，あれで高いと言うならば，ゲームなんてやめてしまえ。

1，2面が一番おもしろくない？　それは逆をとると「自分は10面（文章より推定）まで行けるぞ」ということか？　おもしろくなければやるな。「下手な人は」という言葉も気になる。悪かったな，下手で。

3Dが手抜き？　なら，どうならばいいんだ。あれで敵をだせというのか。凸凹をつけろというのか。それこそ難易度を上げてしまう。

タイトルがIIと同じ？　よく見てほしい。グラフィックのキメの細かさは4倍以上だ。タイトル以外では，モアイがいい対象だろう。それともデモがマンネリ化しているということか。うーん，同感だ。せめてアニメーションしてほしかった。

ゲームレベルについて，もう一度言いたい。『グラIII』では，グラディウス・シリーズ初の分裂弾を多用している。それゆえ，多少難易度は上がっている。同様に反射のアイデアもむずかしさを感じさせるが，プレイヤーのレベルはそれに対応できるだけ上がっていると思う。上がっていないはずはない。上がっていないと言い張る人，上げなさい。時は高技術を求めているのだ。

ちなみに私は3面のボスが倒せない。でも，『II』のときも3面で意味もなくやられていた。それ以来全然やっていなかったのに，8か月後にはクリアできたことを思うと，時の流れは確実にゲームも，プレイヤーの腕もアップさせていくのだ。だから，『III』もいつか……。まあ，おもしろければ，それでいいのだ。

【富山市・グラIII命16才】

■**山下**：反論も載せなければフェアではないということで，『グラIII』肯定派の意見を掲載してみた。彼はレポート用紙5枚に及んで，さまざまなことを書いてきてくれたのだが，ここで紹介したのは，1枚目の文章。以降で彼自身『グラIII』の良くない点も認めてはいるものの，結論としてはやはり肯定しているようなので，もっとも過激な部分を選んで掲載した。

とは言え，この意見はあまり感心できるも

のではない。というのは，キチンとした説明のない感情論に近くなってしまっているからだ。肯定するならするで，否定派にも納得できるような論理を展開してほしいところ。

この論争はまだつづきそうだけど，今後投稿する人は，感情だけにとらわれずに，なぜそう思うのか，ちゃんと説得力のある文章を送ってきてほしい。

☆正確な発売日を発表してくれ！

ボクは，昔からソフトハウスに言いたいことがありました。それはズバリ，発売日の延期についてです。雑誌などを読んでいて，すごく欲しいな，やりたいなと思って発売日をチェックしても，いざその日になると発売が延期になっていることがあります。その時点で腰が砕けたような思いを，ボクは何度経験したことか……。

もちろんメーカーにも事情はあるんでしょうが，できるだけ正確な発売日を発表していただきたいです。延期がつづくと，そのゲームに対する情熱が消えてしまうことにもなりかねません。

もしも，いつ発売になるかハッキリしない作品があったなら，いっそのこと公表しないほうがいいと思います。

ボクは発売日を守ってくれるメーカーこそが，きっといいものを作ってくれると信じています。

【千葉県香取郡・石橋明宏18才】

■山下：たしかにゲームソフトの発売日については，遅れるのもよくあることだ――もっと言えば，遅れたってそんなに悪いことではないと認めてしまう体質が，このゲーム業界全体に，はびこっている。さすがにファルコムや光栄など，定評のあるソフトハウスでは，そのようなことはなくなっているけど，ほとんどのところでは，まだまだ発売日の延期はあとをたたない。

これは，ソフトハウス側が，開発スケジュールを甘く見がちなことや，とりあえず自社の記事を載せてもらいたいがために，まだまだ未完成な作品の情報を雑誌社に流してしまうこと，開発スタッフにプレッシャーを与える手段のひとつとして記事・広告発表を行なっていること，など原因はいろいろ考えられる。同時に，まだまだ発売日未定のソフトの攻略やシナリオまで載せてしまう雑誌社側の姿勢も問われることになるだろう。

墓穴を掘るようではあるけど，ボクも自分の本の発売日公示については，非常に反省している。ソフトも本も，やはりユーザーの期待を裏切るようなことをしてはいけない――そうしたことは，ボクだってソフトハウスだって，わかってはいるんだけど……。きちんとした会社もあるのだから，もっと仕事に対してシビアにならなくちゃいけませんね。

☆『ハイドライド3』の変わった魅力

まだまだというか，今さらというか，『ハイドライド3』に凝っています。何が良かったのでしょうか？　物語や音楽などもいいのですが，ボクとしては，日本語 ↔ 英語の表示切り替えにすごく魅力を感じています。

会話を中心に――つまり文字を中心にしているRPGやAVGは，文章の教材として使ってもいいと思います。特に，この作品のように和英に対応していれば，これはもう立派な英語の教材です。

楽しい会話が多く，すぐ使える表現も多いので，どこぞの難しい教科書より数段教材に向いていると思いますよ。必ずしも直訳になっていないのが，またいいですしね。

私はこれを最初から最後まで全部ノートに書き写し（日本語，英語ともに），翻訳・解釈のテキストにしています。英語はどうも……という人は，一度（もう一度）『ハイドライド3』に取り組んでみるといいでしょう（もちろん英語で）。

翻訳の手間や，容量の問題などもありますが，他のソフトハウスの皆さんも，この作品を見習ってみてはいかがでしょうか。こういうゲームが増えれば，「勉強しろー！」の声が少なくなるかもしれませんしね（？）。

【新潟県長岡市・井上弘樹17才】

■山下：なるほど。ゲームソフトもいろんな使い道があるんだね。

●読者間レビュー●

お題:第4のユニット・シリーズ(データウエスト)

1作目から順番に遊んでいけば，つぎのストーリーが楽しみになってくるシリーズだと思います。ただし，PC系の機種では，3,4作目はいいのですが，1,2作目はグラフィックも粗く，メッセージに漢字がでないので，現在のAVGの水準に慣れてしまった人にはツライんじゃないかと思います。しかし，X68KやTOWNS版なら，1作目からでもグラフィックがキレイですし，メッセージなども問題なく遊べるのではないでしょうか。

【愛知県名古屋市・匿名希望？才】

1作目から買うのは冒険のような気がする……ですか？　そんなことはありませんよ。たしかに3,4作目に比べると不満な点はあるかもしれませんが，買っても損はしないレベルだと思います。コマンドの選択もアイコンを使っていてやりやすいですし。

ちょっと難点を挙げるなら，同じことを何度も尋ね直さなければいけないということでしょうか。あと，グラフィックはキレイなのですが，画面がちょっと小さくて，描き換えるのが少々遅い（ボクはFM77ユーザーなので，それ以外の機種のことはわかりません）。

そのへんを大目に見ても，オススメの一作と言えると思いますよ。

【長崎県白岩町・森田明秀？才】

■山下：みなさん，いつもたくさんのレビューをありがとう！　さて，今月の課題はコレだ。

こんな便利なコーナーができたことを知り，ボクもぜひ知りたいゲームがあるので投稿させてもらいます。そのゲームとは，ウルフチームの『アークス』です。ゲームの内容すらよくわからないのですが，買って損のないゲームなのか，教えてください。

【大阪府池田市・イースIIIがやりたい16才】

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている，ゲームに対する意見や感想を発表する場です。

このコーナーに掲載された，他の人の意見や感想，また，「山下　章のホンキ・ホンネ」や，他の記事に掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。

もちろんメーカーの方も読者ですから，このコーナーに応募していただいてもかまいません。鋭い，切れ味を持った，すばらしいお便りをお待ちしています。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田 1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

★イベント情報！

今月のボクが出演するイベントは，つぎの2か所だ!!　富山は初めてだよ！

●シャープ春の見体験フェアin東京
日時：4月15日(日)　11:00～11:45
場所：新宿NSビルB1F 大イベントホール
問い合わせ先：シャープ・エレクトロニクス販売　☎03-266-8248

●富山・無線パーツ・イベント
日時：4月22日(日)　13:00～
場所：無線パーツ根塚店（富山市根塚町423-9）☎0764-21-6822

激論！見城こうじのビデオゲーム

第11回スコアリング

今回は得点システム，スコアリングの話をしたいと思う。

早速本題に入るが，ビデオゲームにはなぜスコアというものがついているのだろう？それは，アクション・ゲームというものが，作者の側から提示された関門を，そのプレイヤーの技術力によって，くぐり抜けていく遊びであり，そうしたプレイにおける各人の技術力・達成度を数値化して示すことにより，プレイヤーの一喜一憂を誘い，さらなる挑戦を促すために存在するのである，というのが基本的な理由だろう。

これだけの理由からでもスコアリングというものがゲームの構成要素のなかで軽視されるべきものでないことはわかる。しかも，あとで述べるが，スコアリングの存在意義はそれだけにとどまらない。

そうしたスコアリングというものが現在，形骸化（本来の中身が失われ，外形だけが残っている）しつつある。これはじつに憂慮すべき問題だ。

なぜスコアリングが形骸化しつつあるのか？

ビデオゲームの歴史というものを振り返ってみよう。

昔のゲームは画面に変化がなかったため，プレイヤーがどれだけうまくそのゲームをこなしたかということを知る目安としてスコアリングが重要な役割を果たしていたといえる。

たとえば，もしも昔のタイマー制のガン・シューティング・ゲームや「風船割りゲーム」などにスコアがなかったら，自分がどれだけそのゲームをうまくこなせたか，前回のプレイに比べてどれだけ腕があがったかが全然わからないだろう。なぜなら，これらのゲームには，プレイヤーの技術度によって，画面に段階的な変化が起こるという要素がほとんど（まったく，ではない）存在しないからだ。

だが，近年のゲームはステージが進むにつれ場面や登場キャラクター等が変化していくので，極論すればスコアというものがなくても，「どこまで見た」ということによってプレイの上達度をおおざっぱにではあるが，把握することができる。たとえば，「『バブルボブル』で“いんべーだ”がでてくるところまで行けるようになった」とか「『グラディウスIII』の３Ｄステージまで行ったぞ！」といった具合にだ。ただ，これでは先にも書いたとおり，自分の技術力をおおざっぱにしか把握できない。

また，そういったことともからんで，年々ゲームが複雑化し，余計なキャラクターやフィーチャーが増えてきたというのも，スコアリングが形骸化してきている，より直接的な要因として挙げることができるだろう。

一つのゲームのなかにさまざまな舞台設定が設けられ，登場キャラクターが増え，アイテムが増え，得点源がむやみに増え，これでは，得点するということに対する価値意識がまひするのは必至だ。

我々は『スペースインベーダー』において，インベーダー群よりもUFOのほうがはるかに高得点であることを知っているからこそ，ＵＦＯ撃墜に命をかけるのだ。セガ版の『テトリス』において，４段をまとめて消すことが高得点であることを知っているから，祈る思いで確率７分の１の赤ブロックを待ち続けるのだ。

スコアリングというものは，プレイヤーがその得点システムを（おおよそでかまわないから）把握しているからこそ意味があるのだ。

近年のゲームは構成要素が多すぎて，まず第一に何をすることが高得点源なのかが初心者に伝わっていないゲームが多い。たとえそのプレイヤーの技術力が，最初はその得点方法に挑戦するに足るものでなくとも，ワン・ランク上のステップがあるというのを知らせることが大事なのだ。

第二に，得点システムそのものが混乱をきたし，矛盾をはらんでいるものも多い。

わかりやすい例を挙げると，近年のあるゲームでは全面クリアをすると残機１機につき２万点の残機ボーナスが加算される。ところが，このゲームでは途中で故意に主人公を殺し，同じエリアを繰り返しプレイすることによって１機につき30万点ほど稼ぐことができる。つまり，ストックを多く残してクリアするよりも，わざと死んでストックを減らしたほうが得なのである。

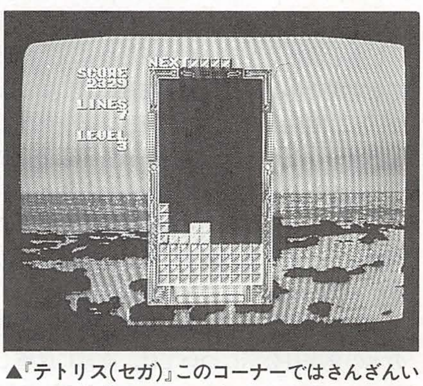
残機をつぶして得点稼ぎをすることがつまらないことか，おもしろいことか，なんて話はこの際問題ではない。これでは何のために残機ボーナスというものが存在するかわからない。

ただ，ゲーム・デザイナーにしても，スコアリングなんてものは昔からさして重要視していなかっただろうとは思う。元々配点の仕方なんてものは単純なもので，弱い（もしくは，低次ラウンドにでてくる）敵キャラクターは低得点，強い（もしくは，高次ラウンドにでてくる）敵キャラクターは高得点，技術力を必要とするフィーチャーをこなしたらそれなりのボーナス得点，原則的にはこれだけで良いのだが，ゲームの複雑化により，同じように創っているだけでは，矛盾や問題が生じやすくなったのだといえる。

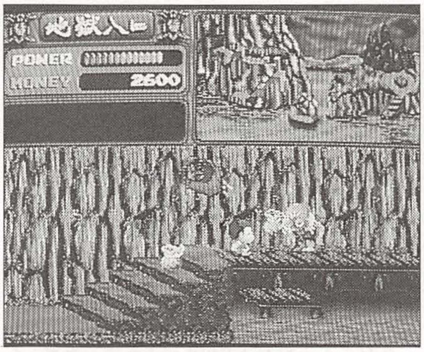
スコアリングは史上最強の演出法？

つぎにスコアリングというものをあえて否定的に考えてみよう。

スコアリングというものは，創り手にとって，ハードが貧弱であった時代に可能であった精一杯の演出方法（プレイヤーを喜ばせる



▲『テトリス（セガ）』このコーナーではさんざんいろいろな角度からネタに使った。本当に史上最高のアクション・ゲームといっても差しつかえない。基本的には得点システムも完璧



▲『妖怪道中記(ナムコ)』スコアリングというものを排除した意欲作。マルチ・エンディングがスコアのかわり

ための要素）であったわけだ。

それが，優れたハードにより，ビジュアル，サウンドの両面は言うに及ばず，体感に至るまで，さまざまな演出でプレイヤーを楽しませることができるようになった今，スコアリングなどというものは前時代的な演出方法であるという否定的な見方もできる。

だが，それはちがう。

確かに，スコアリング自体は，ゲームを「演出」するものに過ぎない。だが，その存在は，ゲームに隠された奥深いゲーム性を引きだす大きな力になり得る。

たとえば，先ほども話にでた『テトリス(セガ)』で，プレイヤーは「テトリス(４段消し)」が高得点であることを知る。それを狙いたいと思うようになる。すると，ゲームを進めるうえで危険性が増す。当然，より高度な技術が必要となる。その技術修得の努力・工夫によって，プレイヤーは『テトリス』というゲームに隠されたさらに深いゲーム性，ゲーム・テクニック，魅力を堀りあてることになる。

これこそが，スコアリングの持つ，もっとも素晴らしき役割であると僕は思うのだ。

スコアリングこそは，ビデオゲームの歴史の中で作り上げられた最大の遺産の一つであると僕は思うのだ。

だから，スコアリングは軽視してはならない，スコアリングを形骸化させてはならないのだ。

意味がないものなら スコアを取ってしまえ

ここまでで，今回僕が一番言いたかったことは書き終えてしまった。

あと，書き添えておきたいことは，無理にすべてのゲームにスコアをつける必要はないのではないかということだ。

近年のゲームを見るに，創り手のほうも「アクション・ゲームにはスコアを付けるのが常識だ」という昔からの習慣でそのまま続けてきているようにも思う（家庭用ゲームではスコアを取り去ってしまっているものも珍しくないのだが）。

▶『火激(販売・タイトー)』このゲームもスコアというものが存在しない。しかし，何のためにスコアを取り除いたのかは謎だ



アーケードの過去の例でも『妖怪道中記(ナムコ)』や『火激（販売・タイトー)』『歌舞伎Ｚ（販売・タイトー)』などのように，思い切ってスコアリングというものを排除してしまっているゲームは存在する。もちろん，各種スポーツ物では，ビデオゲームでいうところのスコアが存在するゲームのほうが珍しい。

ゲームにおいてスコアリングが重要な位置を占めているということは事実だが，何もそれがすべてではない。

時にはバッサリ切り捨ててみるのも良い（ただ，すでに述べたとおり，スコアリングというのは，ゲームの根幹に関わる演出だ。それを取ってしまうというのはそれなりの覚悟が必要だとは思う)。

もっと正直に自分の意見を言えば，スコアリングというものを大切にしてほしいと願う人間にとって，形骸化した，意味のない得点システムの存在は迷惑でさえあるのだ。

実際問題として，スコアリングを導入すること自体に無理があるゲームというのもあると思う。たとえば，「任意スクロール・ゲーム（プレイヤーの意志で画面をスクロールさせることのできるゲーム)」には，得点システムのバランスが悪いゲームが多い（すべて，ではない)。

これは，任意スクロールというシステムだと，邪魔する物がないかぎり同じ箇所(かしょ)にとどまっていることが可能であるということと，その性質上，敵キャラクター（得点源）が無制限に出現することも多いということなどが主な理由だ。

こうしたゲームに無理にスコアリングを導入する必要はないと思う。

スコアリングと ハイスコア競争

ここまでの話とからめて，スコアリングとハイスコア競争の関係について最後に触れておきたい。

本誌のチャレンジ・ハイスコア・コーナーの担当をしてきて，いろんな声が聞けた。その一つに，このコーナー，つまりハイスコア競争に関しては，プレイヤーの間でも昔から反対派というのがいて，「ハイスコア競争なんて不毛で，ゲームをつまらなくするものだ」という意見がよく見られた。

僕がずっと思ってきたのは，ハイスコア競争を不毛なものに見せていたのは，得点システムやゲーム内容に難のある一部(？)のゲームであったということだ。正直に言って，僕が見ていても，「こんな方法がこのゲームの究極の得点方法なのか。こりゃ第三者が見たら呆(あき)れるのも当然だなあ」というのもよくあった。

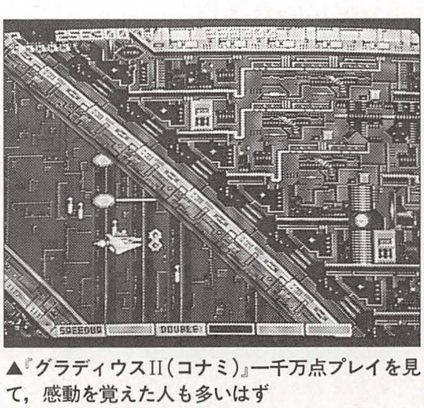
しかし逆に，たとえば『グラディウス』や『グラディウスII』の一千万点プレイであるとか，『テトリス』の999,999点を500ライン台という効率で達成できる人間のプレイを見て，その（ゲームとプレイヤー両方の）素晴らしさを感じることのできない人がいれば，それは不幸なことだ。

ゲームというのは，プレイヤーがそのゲーム性を掘り起こしてくれてはじめてその真価が発揮される。本当に優れたゲームの優れた部分を余すところなく掘り起こしたプレイヤーをたたえることに何の誤りがあろうか。

だから，本当はチャレハイ・コーナーも，厳選された良質の作品だけを対象に競争を行なうのが理想であると僕個人は思っている。だが，何をもって競争に値する良質の作品とするかは人それぞれであって，それを選びだすことは，現時点ではかなり無理がある。

逆に言えば，そうした形式のゲーム大会などはメーカーや他の出版社主催でよく行なわれることがある。もしかしたらチャレハイって，そういったところで取り上げられることのないゲームにもできるだけスポットを当て続けているというところに意義があるのかもしれない。

なんてね。



▲『グラディウスII(コナミ)』一千万点プレイを見て，感動を覚えた人も多いはず

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店名	備考
クラックス (ATARI/ナムコ)	3,496,273	やちょ	モンキーハウス メインスタジアム (福岡)	スキップ有り WAVE92
1941 ＜1P＞ (カプコン)	13,197,400	EXCEL-RVS-GUN (はりこみ中)	プレジャーキャッスル(東京)	全面クリア ノーマル設定
1941 ＜2Pトータル＞ (カプコン)	15,002,700 (トータル・スコア)	MARC-ZAP&CGT-HなOL	ゲームセンター コパIII(神奈川)	全面クリア ノーマル設定
空牙 (データイースト)	4,415,320	NOP-PND	セガニュー光 ゲームセンター (大阪)	全2周クリア ノーマル設定
ブロックアウト (テクノスジャパン)	236,192	4月20日で18歳，春から受験生？VAP	PC巣鴨 (東京)	30面 F＝293
ブロクシード ＜ライン部門＞ (セガ)	ライン＝392	SDI-BOSTON	ハイテクランド セガ藤井寺 (大阪)	ノーマル設定 レベル＝99
マーベルランド ＜ノーマル＞ (ナムコ)	1,654,330	EXCEL-RVS-GUN (血が濃い男)	プレジャーキャッスル(東京)	全4ワールド クリア
マーベルランド ＜イージー＞ (ナムコ)	441,440	みなみりょーこⒻ 水島屋みーな	ビッグキャロット 京都 (京都)	全面クリア
JUJU伝説 (TAD)	706,400	自称麻布一の天才児 SSC-ネズミ(玉)	プレジャーキャッスル(東京)	全面クリア 残機×0
グラディウスIII ＜ビギナー＞ (セガ)	3周目1面	HCM-POTSU	ゲームプラザイエローハット(愛知)	EDIT使用 フォースフィールド
グラディウスIII ＜ビギナー＞ (セガ)	1,142,890	HYAKU-QGM-EXSA-UGF	ゲームプラザ とよなか(大阪)	全3面クリア タイプD使用
エアバスター (カネコ/ナムコ)	2,324,830	B,Z	PC甲府中央 (山梨)	全面クリア ノーマル設定
STUN RUNNER (ATARI/ナムコ)	980,740	ATM-FX藝㋢(店)	PC西荻 (東京)	18面
スーパーフォーミュラ ＜ワールドチャンピオンシップ＞ (ビデオシステム)	5′31″853	CYCLONE-HURRICANE	ゲームプラザ とよなか(大阪)	D.P＝36 ノーマル設定
S.C.I (タイトー)	10,361,570	PIA-CNT！ グレイトだよ!!	タイトピア木屋町 (愛媛)	全面クリア ノーマル設定
苦胃頭捕物帳 (タイトー)	2,342,500	ベストは0,994 LUm	ゲームランド プールイン(山口)	全面クリア AV＝0.950
バイオレンスファイト (タイトー)	14,342,500	ジェシカ・ハガー ㋒㋱㋟㋙？	TAITO INN 011深江 (兵庫)	ノーマル設定 B.B使用
メイズ オブ フロット (タイトー)	2,532,000	Sir（日吉美少年コンテスト優勝!!）	プレジャーキャッスル(東京)	全面クリア 残機×1
メタフォックス (セタ)	3,171,000	くそ寺C〜P〜U〜JAG-WOP(歌)	プレジャーキャッスル(東京)	全面クリア 残機×3
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ (セガ)	−21	アメディオ福田氏	PC島大前 (島根)	全18ホール クリア
SDI (セガ)	79,637,420	やんちゃ姫GTO TM	ハイテクセガ 金沢 (石川)	全11面クリア オールパーフェクト

今月のトップはATARIの『**クラックス**』！ スキップ，スキップ（ワープ）の連続とはいえ，92面というのは，こりゃすごい。100面クリアは間近(まぢか)か？

『1941』は，多数のプレイヤーの希望に応(こた)え，２人同時プレイ・トータル・スコア部門も集計！ガンガンやってくれ！

〈参考記録〉

●ウイニングラン鈴鹿GP(1P部門)：2′44″062 ：CURSE-FRS-RED（アトラスシティ）

この他，『空牙』で自機にシルフを使用しての全２周クリアが全国でただ１名であったことを記しておきます(ニュー・チャンピオンのSt.神魅羅㊇氏)。

また，『1941』の２Ｐ側キャラ使用（１Ｐ側と自機性能が微妙に異なる）によるトップスコアを参考までに記しておきますと，12,773,400点（プレジャーキャッスルのGENESIS氏）となっています。

（見城，宮塚，やんま）

最後に，大変長い間お世話になりましたが，私，見城こうじは今月をもって当チャレハイ・コーナーの担当を降ろさせていただくことになりました。集計方法の混乱や集計ミス等により，ハイスコアラーのみなさんにご迷惑をかけ続けたことを申しわけなく思います。個人的な考えを最後に書けば，私はハイスコアの追究はゲーム性追究の一つのアプローチ法であるという考えのもとに，自分自身が何かを学びたいという気持ちもあって，この集計を続けてきましたが，一体どれだけのことが学べたかはよくわかりません。

来月からは，宮塚氏らが集計を引き継いでがんばってくれます。チャレハイは決して終わりません。今後ともよろしく。

チャレハイ通信

★PC宮城野原(宮城)

●全面的な改装，そして「宮城野原キャロットハウス」から「プレイシティキャロット宮城野原店」に改名しました。これからも皆さんに喜んでもらえるスペースを創造していきますので今後ともよろしくお願いいたします。

★秋田CH(秋田)

●「にんじんあたっく」の申し込みは終了させていただきました。今までどうもありがとうございました。

★サンシャインゲームセンター(東京)

●ハイスコア伸びなやみの当店では皆様がたの来店をお待ちしております。近くへおよりの際はぜひカウンターのハイスコアノートへ。

★プレイシティキャロットTOC(東京)

●KLAX(クラックス)が熱いです。当店では，１面で52万点取るパターンが確認済みです（スコア申請者は使ってませんけど……）。

★GB高田馬場(東京)

●ただ今大改装中。この号がでるころには改装も終わり，生まれ変わった馬場店が君を待っています。もしかしたらゲームブティック

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10　☎0134-23-9596

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
ファイナルファイト（1P）	2,052,980	7月ごろ行く予定のMRX®	6面 コーディ
エアーバスター（1P）	1,702,800	BBC	ALL
ビーストバスターズ（1P）	2,676,210	GPZ 400R	5面
ブロックアウト	92,006	QIN	22面
クォース	175,420	ALPHNS	587ブロック エリア5
クラックス	1,095,072	General-MMMJr.	51面ワープ
マーベルランド（イージー）	398,710	中川　剛	END
マーベルランド（ノーマル）	1,011,290	中川　剛	ALL,残2
鮫！鮫！鮫！	10,000,000	OAM-MRX®	イージー
ウイニングラン鈴鹿GP（1P）	2'49"817	ロッテリアJR小樽店	

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
クラックス	1,539,721	General-岡原朝希	R-51にワープ
マーベルランド（ノーマル）	1,443,960	中川つよし	ALL 1ミス
1941	11,787,200	BREM-SEXY キミちゃん	クリア ノーマル
ウイニングラン鈴鹿GP	2'45"317	YSL-芭亜酢	1P 6速2周設定
ファイナルファイト	2,445,580	BREM♣VATSHU	R-6 コーディ
グラディウスⅢ	10面	BREM-徳光慎之介	タイプB F.F.
エアバスター	1,637,830	BREM-BOK	クリア ノーマル
R・タイプⅡ	1,225,800	BREM-キミちゃん	残1 2周クリア
鮫！鮫！鮫！	5,063,350	WHIM-M,A	17-03 ノーマル
ビーストバスターズ	5,752,250	だってだって伊達直人	クリアもうちょい

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3　☎0143-45-1951

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
マーベルランド（ノーマル）	774,800	今月からのベーマガは大きい!	1コイン ALL
マーベルランド（イージー）	289,200	踏んずけてドン!	ノーミス ALL
クラックス	1,390,368	HAN	66面 ワープあり
ブロクシード（1P）	460,418	しげぽん!	ライン210 レベル52
ファイナルファイト（1P）	1,554,870	AVG-B・B（進歩しない男）	5面ボス コーディ使用
S.C.I	9,624,850	AVG-EL31-かづきまい	1コイン ALL
スーパーフォーミュラ（ワールド）	6'03"313	M,O	ALL D,P-19
ブロックアウト（1P）	75,888	HAN	17面 ノーマル

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
1941	10,577,400	F.Dumpling	ALL
グラディウスⅢ	980,890	SHORIN	2-3
鮫！鮫！鮫！	4,944,740	ALWAYS-AHO	18-01
ファイナルファイト	2,386,770	General-岡原朝希	6面ボス コーディ
空牙	1,532,850	LAP-BMXER	2-2
ブロックアウト	84,967	Hozaky-Y・F	FACE 154
クラックス	152,670	Hozaky-JOE	STAGE6
マーベルランド（イージー）	392,880	General-Masaki	ENDノーミス
マーベルランド（ノーマル）	770,680	General-岡原朝希	ALL
ギガンデス	1,591,700	Hozaky-Y・F	

コミュニティスペースNTK（2店合同）　北海道
北海道恵庭市本町113番地　☎0123-33-2271

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
グラディウスⅢ（テクニカル）	9面	AVG-WAR	タイプB F.F
1941	10,086,800	NOBU	1コイン ALL
ブロックアウト	56,735	じゃったさん3号 Y.O	14面F 110 C-?
ウイニングラン鈴鹿GP	2'47"337	AMM-MBT㋑	
クラックス	244,365	じゃったさん3号 Y.O	
ギガンデス	1,373,800	平塚 聖司	ALL
メタフォックス	2,088,000	じゃったさん2号 ERIKO	8面
鮫！鮫！鮫！	706,630	SYD	エリア5-10
スーパーフォーミュラ（Wチャンピオンシップ）	5'52"085	じゃったさん3号 Y.O	28ポイント
マーベルランド	320,690	じゃったさん1号 JAF-MYM	1コイン ALL

プレイシティキャロット八戸店　青森
青森県八戸市六日町33　☎0178-44-4645

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
フォートラックス	2'33"00	CD-めーしゃ㊎	1人PLAY
グラディウスⅢ（テクニカル）	612,750	CD-めーしゃ㊎	TYPED 10面
グラディウスⅢ（テクニカル）	737,570	CD-E-SWAT'S 管理人©㊎	EDIT 2周目1面
1941（1P）	11,350,100	CD-INZ	ALL
クラックス	393,849	CD-PAL	全部ノーマル
ブロクシード（点数）	698,859	CD-めーしゃ㊎	合言葉は"寒い"
ブロクシード（ライン）	261	CD-めーしゃ㊎	AM0:30 PC八戸の前
マーベルランド	1,044,050	CD-RADISH T,S	が超おもしろい!!
ウイニングラン（1人プレイ）	2'47"883	CD-T,Y	NEWサークル キャロット
ファイナルファイト（1P）	649,670	CD-ORE㋫（4面）	ダンサーズ 1ケ月だけ

ハイテクランドセガ五所川原店　青森
青森県五所川原市上平井町3-1　☎0173-34-8050

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
ブロクシード（ライン部門）	184	ゆうこ	レベル48 ノーマル設定
ブロクシード（スコア部門）	373,581	長田　啓	レベル41 ノーマル設定
MVP	AVG361	青山 W7-C1	4コイン ノーマル設定
シャドーダンサー	358,400	OGC-ZEATER® 2-3	ボーナス×2 ノーマル設定
クォース	278,720	OGC-ZEATER®	1017コ ノーマル設定
DJボーイ	422,200	小寺君	ノーマル設定
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−13	OGC-ZEATER®	ALL ノーマル設定
スーパーモナコGP（オートマ）	6'39"74	成田雅貴	ALL ノーマル設定
スーパーモナコGP（4速）	6'31"57	中村　準	ALL ノーマル設定
スーパーモナコGP（7速）	5'58"79	宮本真志	ALL ノーマル設定

ウィルトークタイトー盛岡　岩手
岩手県盛岡市大通り1-10-14　☎0196-22-5188

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
ファイナルファイト（ガイ）	1,665,080	MOFS-KON 金がない!	5面ボス ノーマル2人
1941（ノーマル+1）	10,656,000	MOFS-ICHⓅ	ALL P-38使用
マーベルランド（イージー）	356,970	Q,P	ALL
グラディウスⅢ（テクニカル）	852,490	MOFS-KON 連付きがみてみたい	タイプB 10面
グラディウスⅢ（テクニカル）	573,200	MOFS-ICHⓅ 見えた!!	EDIT 10面内部
バイオレンスファイト（ノーマル）	13,262,290	TAITOクソゲーきわめ隊長 Y,S	ALL バッドブルー
R・タイプⅡ（ノーマル）	855,800	MOFS-KON 何? それ	2-5後半
スーパーフォーミュラ（ワールド）	5'53"746	MOFS-らっKEYBOY	1-1-3-1

プレイシティキャロット仙台店　宮城
宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F　☎022-223-8380

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
マーベルランド（ノーマル）	1,409,670	G,W,K,XOR	ALL 1ミス
クラックス	1,019,119	まさかの時に,スペイン宗教裁判	1コイン 51面
ブロックアウト	101,770	まさかの時に,スペイン宗教裁判	17面 FACE162
1941（1P）	12,719,300	AION-F'ALPHAⓔ	ALL
R・タイプⅡ	971,400	AION-万作さんの弟子。	2-6
グラディウスⅢ	552,540	ホッカイダー（ウソ）	10面
デンジャラスシード	3,917,650	AION-F'ALPHAⓔ	ALL
ファイナルファイト	2,906,750	CYBER-RYU ㊣	ALL コーディー
鮫！鮫！鮫！	5,010,640	連射装置搭載予定。	2-10
エアバスター（1P）	1,397,720	スーパーストロングマスク	ALL

プレイランドファンタジー　宮城
宮城県仙台市青葉区中央1-7-6 西原ビル1F　☎022-261-6911

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
空牙（セイレーン）	3,899,460	SPREAM-SAKI㊮	ノーマル 全2周クリア
ブロクシード	786,716	POLARIS	ノーマル LV45
ブロクシード	LINE 277	POLARIS	ノーマル LV51
マーベルランド（ノーマル）	643,980	Cyber-Ryu	ノーマル 4-1
ファイナルファイト	2,680,060	Cyber-Ryu	ノーマル R6,ガイ
1941	12,557,100	AION-あと120万pts!?ⓔ	ノーマル ALL
1941	10,969,400	SPREAM-Y,U㊮	ノーマル,4ゲージ,ALL
R・タイプⅡ	814,500	PLE	2-6
シャドーダンサー	1,286,750	MAO㋻	ALL

プレイシティキャロット宮城野原店　宮城
宮城県仙台市宮城野区五輪1-10-17　☎022-299-2817

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
グラディウスⅢ（テクニカル）	622,070	EGA-POP	2-1 EDIT
クォース（1P）	310,890	HIT	6/8 ノーマル設定
ファイナルファイト（1P）	2,719,420	EGA-H,A	ALL CODY
R・タイプⅡ	655,000	EGA-S,T	2-3 ノーマル設定
デンジャラスシード	3,942,400	TROPICAL-CAT	ALL FULL
鮫！鮫！鮫！（1PVER）	7,791,760	バサロ・ザ・シャーク	25-5

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1　☎0188-32-2868

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
デンジャラスシード	3,753,000	LIM	全面クリア ノーマル
クラックス（1P）	1,119,051	ESFORCE-DORO	WAVE 56 ノーマル
ブロクシード（1P）	LINE 197	MUNEPAの友人	ノーマル
グラディウスⅢ	759,860	KEMA	10面
ブロックアウト（1P）	93,322	MJ-12 石塚朔	25面 FACE217
鮫！鮫！鮫！	1,103,950	SOSAI	6-9
ファイナルファイト（1P）	1,840,090	MOO	6面
ファイティングファンタジー（1P）	286,080	NHK	全面クリア イージー
ウイニングラン鈴鹿GP	2'50"717	ESFORCE-LUCK	

ハイテクゾーンセガ山形　山形
山形県山形市七日町2-1-8　☎0236-23-0080

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
スーパーモナコGP（7速・ノーマル）	5'40"79	布施 搏樂	D,P-5044
ファイナルファイト（ガイ）	1,790,420	A&∞メンチバックレマジマジダッセー	1コイン6面 エブリー設定
ファイナルファイト（コーディ）	1,871,110	A&∞オッペケペー青木㋚	同上
ファイナルファイト（ハガー）	1,595,500	A&∞やめっくれ青木	同上
1941（ノーマル・ライトニング）	9,949,300	ISG	1コイン 全面クリア
ラインオブファイアー（1P・ノーマル）	3,029,140	RMC-SHO	1コイン7面
ラインオブファイアー（2P・ノーマル）	4,122,050	どっぎゃん&RMC	1コイン全面クリア100%なし
ブロクシード（ノーマル）	563,055	RMC-ピンをデッドにねらおう!	LV46 LINE176
R・タイプⅡ（ノーマル）	724,300	G-CLEF-LAN	2周目3面
ダライアスⅡ（Z下・イージー）	3,499,380	佐藤 幸夫	1コイン 全面クリア

プレイゾーンジャック＆ベティ山大前店　山形
山形県山形市東原町1-2-13　☎0236-42-4212

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
1941（ノーマル・1P）	12,540,200	FHRISTAS-GIN	ALLライトニングP-38
1941（イージー・1P）	11,470,000	渡辺くん	ALL
ブロックアウト（ノーマル）	125,850	大友	1〜28 FACE264
ブロックアウト（イージー）	132,577	SPREAM-BOMB	FACE 287
JUJU伝説	190,600	うっきい ぶたさん	ノーマル RD,4-L
ファイナルファイト（ハガー）	2,115,050	ZAO-HIR	6面
空牙（セイレーン）	2,735,940	FERISTAS-GIN	2の4 35'15"
ブロクシード	411,820	FERISTAS-FK	202LINE 54レベル
デンジャラスシード	3,914,950	SPREAM-BOMB	イージーALL,全機合体

筑波学園キャロットハウス　茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
1941（P-38使用）	11,480,300	LSP-Ume,S	ノーマル設定 ALL連射有
ブロックアウト	109,565	ブロックマスター	ノーマル設定 F-206,24面
マーベルランド（イージー）	403,050	JAG-ドラ息子 H,G	ノーマル3人 END
マーベルランド（ノーマル）	979,220	ASS-WIZARDWIN	ノーマル3人 ALL
エアバスター（ノーマル・3機）	1,628,110	ⓘのTOP 祝!!ダラⅡクリア	連射有 1P ALL
デンジャラスシード（ノーマル）	4,090,450	JAG-WOP	S×8 ALL
ファイナルファイト（コーディー）	2,614,970	ベルシャ麻呂	ノーマル2人 6面
鮫！鮫！鮫！（ノーマル・3機）	2,927,990	JAG-WOP	1Pver 11-10連射有
スーパーフォーミュラ（ハンドル仕様）	2'44"956	次は何をやろうかな	日本GP ノーマル
スーパーフォーミュラ（ハンドル仕様）	2'06"602	LSP-TOPくん & Ume,S'	アメリカGP ノーマル

からキャロットに名前が変わるかもしれません。GBの名前が消えてしまうのは悲しいことだあ。

★プレジャーキャッスル(東京)

●YOU&YOUの場所がわからない人はTELください。案内します。

★東久留米キャロットハウス(東京)

●ファイナルファイトに連射が付いています。GUYの本領発輝か?現在連射が必要だと思われる台にはすべて連射装置が付いています。

★ゲームセンターコパⅢ(神奈川)

●ワールドカップ対戦者募集中!!一戦交えましょう!!　　(コパⅢキッカーズ一同)

★西銀座ゲームプラザ(山梨)

●この号がでるころにはWGP(DX)が入荷してます。

★朝日町CH(山梨)

●大型コンソレット人気上昇中!!今，朝日町キャロットハウスは学生達のマーベルランドだ!!

★がらんがらんG(長野)

●ATMの皆さん3年間ありがとう。遠くへ行ってもがらんがらんをお忘れなく。

★ゲームランドウィング(静岡)

プレイシティキャロット日立店　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブロックアウト	92,685	TEXT 日立市部 Fnc'Ki	F=165 C=2537
マーベルランド	694,000	NAZO	4-3 ノーマル
デンジャラスシード	1,918,500	NAZO	8-D
1941	10,929,600	EMC-M.T	ALL 特別少将
エアバスター	1,092,610	疾斗	ALL
ダイナマイトデューク	391,170	R-KIS	7面
スーパーフォーミュラ	5'51"984	NAZO	33P M.GUGMIN
グラディウスIII	671,620	EMC-M.T	10面 B-FF
ファイナルファイト	1,523,600	疾斗	5面ボス コーディ

柏ガリバー　千葉
千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1階　☎0471-64-9818

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド（ノーマル）	766,700	TOPのOGSくん㊑	4-1 ノーマル
空牙（セイレーン）	3,028,880	イタリア紳士 Gポト君Ⓒ	2-5㊞ ノーマル
1941	11,072,100	TOPのOGSくん	ALL,P38 ノーマル ㊞
クラックス	207,759	水島屋 T.J	セレクト・ワープなし
ファイナルファイト（コーディー）	2,648,220	ZAC	6面 ノーマル
苦胃頭捕物帳（イージーランク）	1,927,500	T.Iとアシスト3人	1コインALL 922
エアバスター	1,283,540	AMP	ALL ㊞ ノーマル

プレイシティキャロット TOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックス(EASY設定)	1,613,333	ねーねー,52万パターン教えてよーぉ君	1C1面開始 W有51面
ビーストバスターズ（1P）	7,205,070	E-SWAT'S㊇ B.S㊀Ⓒ	ALL,1C 800万不可能
ファイナルファイト（コーディ使用）	2,881,200	巣鴨店でちょっと表に出ろと言われた奴	ALL・1C ナイフ使い命
ファイナルファイト（ガイ使用）	2,912,500	東京来ていいわよぉ BY.おばちゃん	6面ボス・ナイフ男割るぞ
ブロックアウト	160,857	鶴山ともみちゃん♥生まれは高松県よ♥	20面F=178 C=2797
マーベルランド（イージー）	405,390	義理チョコ食えないMr.まさし君㊙	END初めて 金×9
カプコンワールド	1,374,500	サーブの時には「そうれっ」て言うなよ	ワープ有 ALL
チャンピオンレスラー	12,965,200	G13	1C ALL
ワニワニパニック（ゲームマニア部門）	97点	MFC軍曹・悪いけど星つけてもらいます	片手厳守
ワニワニパニック（サラリーマン部門）	99点	TOCで一番ワニワニが上手な会社員A	片手厳守

プレイシティキャロット宇都宮店　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド（イージー）	379,640	㋒	END
クラックス	796,145	XZF,小野rは牛丼くってる	13面(コンティニューはなし)
エアバスター（ノーマル）	1,299,680	Jun㊊君来いよ! MST-宇塚まさお	ALL ㊞なし
ブロックアウト	51,364	BLOCK OUT	103
グラディウスIII（エディット）	611,950	火星田マチ子	10面
1941（ノーマル）	5,150,800	SRM-KLS B,FALCON㊌	6面 1コイン
鮫!鮫!鮫!（ノーマル）	1,456,440	超やる気なしだよ! MST-宇塚まさお	9-08 ㊞なし
ウイニングラン鈴鹿GP	2'49"004	火星田マチ子	6速MT
ブロクシード	399,541	火星田マチ子	ライン140

スポーツセンターヤングパレス　千葉
千葉県鴨川市横渚867　☎04709-2-1155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII（テクニカル）	822,980	MARS	1周目10面
マーベルランド（ノーマル）	420,050	MID	3-2
1941	10,717,305	TORA	ALL
エアバスター	1,067,620	TORA	ALL
タスクフォースハリアー	9,016,400	TORA	2周目ラスト
JUJU伝説	238,150	TORA	4-B
ブロクシード	351,163	MARS	
フラッシュポイント	168,719	MARS	
クォース	292,270	TORA	AREA9 821枚

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックス	1,893,524	てとりす職人	WAVE51 イージー設定
マーベルランド（ノーマル）	1,482,720	仕事にあぶれにあんⒺ	ALL 1ミス
マーベルランド（イージー）	422,240	KIRK-HAMMETT	END ノーミス
鮫!鮫!鮫!	4,245,900	Mrしあわせ君㊥	18-06 2周目8面
ファイナルファイト	2,058,520	I.L.G.NEO	ガイ使用6面 ノーマル設定
グラディウスIII（テクニカル）	2周目5面	俺はニトロだドッカーンの WIN	Bタイプ 1,010,590pts.
クォース	731,710	とりあえず2周目	2658ブロック 2周目4/7
デンジャラスシード	4,112,000	RINA-高岡早紀Ⓢ	ALL S=MAX
苦胃頭捕物帳（1P・1コイン）	374,000	ちょっと太い島崎和歌子のノーパン	7-2 AV.0.795
苦胃頭捕物帳（2P）	7-4	宮塚氏と仲村	それぞれ 1コイン

ハイテクランドセガベルル　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説	1,450,740	柳井智行	ALL ノーマル
ブロクシード	389,106	しんがしのバットマン	ライン182 レベル 47
ドラゴンブリード	352,900	細長	5面 ノーマル
R・タイプII	640,200	FZR	2-3 ノーマル
シャドーダンサー	930,450	仏滅カンスト	4-3 忍×5
ファイナルファイト（コーディー）	573,430	しんがしのアンパンマン	4面 ノーマル
Eスワット	2,483,100	OGIのリキ	5-3 ノーマル
1941	入荷!!	全6面クリアして! さてきみの階級は?	
苦胃頭捕物帳	入荷!!	アクシデント! アクシデント!!…	オニギリ○コ

ハイテクノーベル神保町店　東京
東京都千代田区神田神保町2-14-4　☎03-262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド（ノーマル）	1,508,790	Mr.まさし君 ㊙ 青春はバターブリッツ	ノーミス 全面クリア
マーベルランド（イージー）	433,700	JAG-ドラ息子 -H.S	ALL T'さんゴメン
ファイナルファイト（1P）	3,032,720	次代のMBK会長!? JAG-IGA	1コイン6面 コーディ ㊞
ブロックアウト（1P）	93,495	TYRANT -EXE	ノーマル19面 F=165
苦胃頭捕物帳（1P）	誰もやろうとしない	クイズ王ひむに期待するしかない!	
ウイニングラン鈴鹿GP（AT）	2'51"686	S.G	
スーパーフォーミュラ（チャンピオンシップ）	5'46"948	マンクスA・T	ALL,1位
ドロップス	99,505	TYRANT-内臓腐敗男-MAC	レベル20 J=705
グラディウスIII	いーかげん誰か申請してよ		
WGP	今日入るはずだった…	たのんますよ所長!	入ったら激アツ.超燃え

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941	11,361,800	TOP-OGS -PLUS	ALL,1P イージー
マーベルランド（イージー）	394,110	TOP-OGS -PLUS	ALL 4人設定
マーベルランド（ノーマル）	748,760	TOP-OGS -PLUS	4-3
カプコンワールド	1,623,500	まつおにやん	ALL
ファイナルファイト	1,917,550	KYS	6面 コーディ
グラディウスIII（ビギナー）	427,810	G.M.C. -YAS	EDIT ㊞ ALL
ブロクシード	395,249	ぼく.おにやん	ライン174 レベル 48
ダライアスII(3画面・ABDGKPV)	3,465,960	まつおにやん	ALL イージー ㊞
ダライアスII(3画面・ABEIMRW)	4,319,800	IKN-KOHJI こまつざきあつし	ALL,2P イージー ㊞
アウトラン	4'36"68	G.M.C. -YAS	デュアルウェイ.残45.6

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト	1,610,270	タカシ	ノーマル ハガー
マーベルランド	740,750	KSS	ノーマル 4-3
ダライアスII(ABDGKPV)	3,413,090	CRS-ROD	イージー
グラディウスIII	600,650		イージー
クラックス	303,075	Y・S	イージー
1941	4,045,601	AAA	ノーマル
ブロクシード	602,785	BOM	レベル47 ライン164
デンジャラスシード	674,550	A.K	ノーマル 6-5
ワールドカップ'90	ALL	ともゆき	ノーマル
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−12	小川 清	ノーマル

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941	11,940,300	YAO	ALLクリア
マーベルランド（イージー）	369,120	ELF	ALL残×3 ノーミス
マーベルランド（ノーマル）	425,110	ELF	3-2
JUJU伝説	270,050	日蓮-678才	5-M
ファイナルファイト	2,699,750	YAO	6面 ボスで死
ビーストバスターズ	3,100,360	NEO-XEKU KSD-橋本栄太郎	5面
鮫!鮫!鮫!	1,750,460	日蓮-らじあめ-678才	09-06
デンジャラスシード	1,494,000	TON,TON	8-D
グラディウスIII	1周目10面	日蓮-らじあめ-678才	タイプD F・F
ブロクシード	265,601	CRS-ZAP	LV37

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックス（イージー）	786,902	㋔れの勝ちだ!	
マーベルランド（ノーマル）	232,020	HOT	2-4 悲しい
マーベルランド（イージー）	330,150	まつおにやん	4-4クリア 残3人
ファイナルファイト（ノーマル）	912,260	B.T	1コインアーミ野郎で死ぬ
デンジャラスシード（ノーマル）	3,954,500	中館の芝1800mで生活は可能か?	ALLクリア
エアバスター	340,580	宿屋の知ったかの学園生活は可能か!!	ノーマル
ラビオレプス（エキストラ）	2,333,200	えのもとは10年後おたく生活は可能か	ノーマル SF-9
TATSUJIN	3,111,270	Super RPZ	431エリア 3-1ボス
R・タイプII	174,500	横山典弘で生活は可能か?	
ポンピングワールド	2,344,360	ついにやったかバード○○	ノーマル

サンペディックナムコランド　千葉
千葉県習志野市谷津1-16-1　☎0000-00-0000

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941（1P）	11,507,300	MIRAGE-MAX ㋠Ⓒ	ライトニング ALL
クラックス	907,250	CHAT-ALTHEA	Sワープ使用 57面ぐらい
マーベルランド（ノーマル）	1,305,630	㋠ は,ちょーやり組の㋠,龍飛㋠くん	ALL,3匹死 脱出成功
エアバスター（1P）	1,680,990	CHAT-COM㋠Ⓒ	ALL ノーマル設定
ブロックアウト	130,027	らんとぐらす	R.18 FACE 161
ウイニングラン鈴鹿GP（マニュアル）	2'43"403	Jun.V	2人プレイ
S.C.I	9,515,990	MAX	ALL
ロードオブキング	全面クリア	CHAT-「お前をだめにしてやる」	くりあ
1941（2P）	8,266,300	LUM&TOMO	ALL 2Pは6面で死

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド（イージー）	375,260	MFC-軍曹㊀㊌㊍	残3END 超燃え
マーベルランド（ノーマル）	404,890	CIA-KGB-SSS	3-2
エアバスター	1,483,660	ACT-MFC-妊娠龍㊇㊍	ALL,1P側なまら激甘
ウイニングラン	2'45"567	JIMMY	
ブロクシード	178	SSC-VAP	レベル不明
ビーストバスターズ	2,692,870	E-SWAT㊇B・SⒸ	5面

アトラスシティ　東京
東京都世田谷区松原2-46-5　☎03-324-7704

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941(P-38)	10,909,000	ガッツ逸物	1コイン ALL
エアバスター	1,301,750	CURSE-RSR君元気? のRED	ALL
グラディウスIII（ビギナー）	710,870	FRS-N.O	ALL,残0 タイプD,F
マーベルランド（イージー）	383,730	CURSE-Yoi -Inaph㋹	ノーミス,ALL,金×6
マーベルランド（ノーマル）	1,259,310	CURSE-Yoi -Inaph㋹	3ミスクリア 残3+1
JUJU伝説	121,250	田辺	ノーマル設定
ワールドカップ（2P）	4対2	CURSE-猿 &ガッツ逸物	手の皮ズタズタ
ウイニングラン鈴鹿GP（マニュアル）	2'44"062	CURSE-FRS-RED	1P 43秒台は出る!?
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−14	CURSE-TUK㊄	1コインホールアウト
AV麻雀3・素肌の夢恋人	ALL	CURSE-鏡味-DEF	パスワードとったよ〜ん!

●店舗改装工事も終わり，台数もかなり増えました。ぜひご来店ください。ポンピングワールド入荷。スーパーフォーミュラとともにひそかに人気が高い。

★BC京都(京都)

●今年，市内の大学，専門学校その他に入学されたみなさん，BC京都で熱き1年をすごしましょう。

★セガ・ニュー光ゲームセンター(大阪)

●当店は4月8日より改装工事のため，しばらくの間お休みいたします。よりパワーUPして復活するまで少しの間だけ待っててください。

★ゲームプラザジャイアント&ジャンボ(大阪)

●4月号のS.C.I.のスコアですがバグを使用しています。90点でゲーム・オーバーになるとでるのですが，もちろんハイスコアの倫理上，全国集計からは除外してもらってます(数名から店への問い合わせがあったのでこの場を借りて説明させていただきました)。

★ハイテクセガ神戸(兵庫)

●ワルキューレの伝説とゼロウィング復活しました。もちろんエアロです。ぜひ来てください。人気エレメカUFOキャッチャーも好評。

プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941	13,302,900	GENESIS◯	ALL 2P側使用
1941	12,885,400	GENESIS◯	ALL 1P側使用
ウイニングラン鈴鹿GP（1P）	2'44"350	SURPASSER NORI・P-E	6速マニュアルミッション
ウイニングラン鈴鹿GP（4P）	2'41"936	Zzz☆&INU& SUR.E&おまけ	6速マニュアルミッション
マーベルランド（ノーマル）	917,890	TKY	ALL 残2
クラックス	320,561	KENYA	1コイン 1面スタート
空牙（1P）	1,981,730	D.P	2-2
ブロクシード	636,828	つるやまとまみちゃんFC	ライン306 レベル 76
ブロックアウト	149,593	JAQ	24面 FACE 203
ウイニングラン鈴鹿GP（3P）	4'42"936	INU吉 INU蔵様	2周設定 最遅タイム

プレジャーキャッスル　東京
東京都町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★マーベルランド（ノーマル部門）	1,654,330	EXCEL-RVS-GUN(血が濃い男)	ALL残7◯ノーマル3設
★1941（1P・ノーマル設定）	13,197,400	EXCEL-RVS-GUN(はりこみ中)	ALL 1P側使用
1941（1P・ノーマル設定）	12,773,400	GENESIS(新宿歌舞伎町のヌシ!)	ALL,◯ 2P側使用
★JUJU伝説（ノーマル3人設定）	706,400	自称麻布一の天才児SSC-ネズミ◯!	ALL,残0 ◯,追試決定
★メタフォックス（1P・ノーマル3機設定）	3,171,000	くそ寺C〜P〜U〜JAG-WOP◯	ALL,残3 ◯,そこまで
クォース（2P・ノーマル設定）	2,857,310	YMO&EBI（次回究極スコア予定）	5周目の3面 B=13,640
クラックス（ノーマル設定）	559,852	昼飯はゆうやけこやけでランチタイム!	1〜7面スタミナ納豆が◎
★メイズオブフロット（ノーマル3台設定）	2,532,000	Sir（日吉美少年コンテスト優勝!!）	ALL,残1 4時間半使用
サイバリオン（実戦編・ノーマル2機設定）	20,667,120	RVS-POKEN ノーミス×5はやる	ノーミス×4 NO46
マーベルランド（イージー部門）	420,540	来月,大型助っ人多数予定!乞御期待!!	ALL,残3 ◯

プレイシティキャロット伊勢佐木店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅢ（テクニカル）	753,250	今月もだめでした! KCN	10面 タイプA
グラディウスⅢ（テクニカル）	1,213,510	I.L.G.NEO	2-9 タイプB
グラディウスⅢ（テクニカル）	664,460	I.L.G.-CTR	2-3 タイプD
マーベルランド（イージー）	352,900	"クライムアーティスト" 90式阪神万歳19型	
マーベルランド（ノーマル）	628,680	VMT-KRS	
ブロックアウト	151,117	I.L.G.-FREEPLAY	17面
クラックス	1,060,250	FANCY KETOSE	WAVE51
1941	11,705,200	I.L.G.NEO	1P ALL

ゲームブティック高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15　☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックス	1,117,365	ソラミミ倶楽部かTOM'S	1〜5面 イージー設定
マーベルランド（ノーマル）	1,495,930	Mr.みそ妖怪君	ALL
マーベルランド（イージー）	392,600	MIY-りょーた君	END
ブロックアウト	165,365	家族ゲーマー矢上バージョンJAQ	23面 FACE208
ブロクシード	521,604	SCR	ライン189 レベル 46

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941	12,038,400	HTL-終冬	ALL 1P側使用
★ブロックアウト	236,192	4月20日で18歳,春から受験生? VAP	30面F=293 C=4442
マーベルランド（イージー）	390,640	[麻]氏のおかげ◯	END
マーベルランド（ノーマル）	1,600,350	Mr.みそ妖怪㋩	ALL ノーミス
グラディウスⅢ（テクニカル）	2周目5面	がう体オレ	EDIT F.F.
ビーストバスターズ	6,980,750	E-SWAT'S㋩ B・S©	ALL
空牙	3,100,880	Mr.セルシオ君	2-5 セイレーン
クラックス	305,608	KENYA	面とばし無し WAVE8
クォース（2機設定）	1,534,240	水島屋-T.J.	B=5604 3周目8-9
エアバスター	1,627,530	CHAT-COM ㋠©	ALL

ゲームセンターコパⅢ　神奈川
神奈川県秦野市南矢名62-42　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックス（イージー）	310,345	高得点3連続利用者 S.SEKINE	WAVE 5 ピックX=3
1941（1P）	12,119,100	盆地胸友の会◯ N.ARC-MIT	ALL 連射あり
★1941（2Pトータル）	15,002,700	NARC-ZAP & CGT-HなOL	二人共ALL 連射あり
マーベルランド（イージー）	379,220	N.ARC-MIT ◯	END 残×3
マーベルランド（ノーマル）	1,231,480	のり弁食事済! ヨーシ! かまし	END 残4（+1）
グラディウスⅢ（テクニカル）	626,020	さようならのっさん思い出をありがとう	2-1 FF Aタイプ◯
グラディウスⅢ（テクニカル）	672,240	君のことは忘れないよ天国でも元気でね	2-1 FF Bタイプ◯
グラディウスⅢ（テクニカル）	582,590	CGT-のっさん追悼会会長-HなOL	2-1 FF Dタイプ◯
ブロクシード（ノーマル・連射あり）	683,739	ヨーシ! AS	ライン234 レベル 66
鮫!鮫!鮫!（スコア部門）	38,835,190	10年後に1億点! N.ARC-TEL	52-06 2Pver◯

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン鈴鹿GP（マニュアル）	2'46"265	CURSE-MEDF-SIL	1P
1941	11,854,100	ATM-FX∞㋢(店)	ALL
ブロックアウト	128,289	SURPASSER-やまけん	20面F=174 C=2696
空牙	4,392,380	Mrしおしお君	全2周クリア セイレーン◯
グラディウスⅢ（テクニカル）	2周目10面	星白金-HIR 改 Mrのりしお君	タイプB F.F.
マーベルランド（イージー）	390,180	前代未聞のたわけ者KIT	END 残3人
デンジャラスシード	3,684,250	ALICE-ZED	ALL
★STUN RUNNER	980,740	ATM-FX∞㋢(店)	18面
ダライアスⅡ・(ACFINTZ)	3,497,990	焼肉300g神体鬼ゃ〜ずびっけ◯	EASY 3画面ver
ぶたさん	904,976	AHP-林かず	CHAMP 残0人

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト	3,056,710	後藤光太郎	ALL,残1 コーディ
マーベルランド（ノーマル）	1,204,640	浦山雄沙留 ㊓	END
マーベルランド（イージー）	347,880	浦山雄沙留（仮名）	END ノーミスクリア
クラックス	1,028,697	1年B組平岩正和君	1〜7 1コイン
エアバスター	1,123,840	あさから故障	残5,ALL
ブロクシード	540,593	F	ライン=188 LV49
ダイナマイトデューク	1,590,800	ちゅみみんマン(はん)	[D]×8

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9 メゾン大手1F　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941（ノーマル）	11,890,800	ひーくん	1P使用 ALL
ファイナルファイト	838,950	なんきん	コーディ使用 4面ボス
ブロクシード（得点部門）	588,228	Syn	196ライン
ブロクシード（ライン部門）	239	Syn	
エアバスター	1,562,240	ひーくん	ALL
マーベルランド（イージー）	345,590	JOB-あつし	ALL ノーミス
マーベルランド（ノーマル）	896,470	だっだ	END
鮫!鮫!鮫!	4,699,810	JOB-あつし	2-9-9 ◯無
ゼロウイング	2,694,950	JOB-あつし	㊒ 2-8-10
R・タイプⅡ	899,000	新大の人	2-5

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創美ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト（1P）	994,570	DI-JOE	5面 (CODY)
1941（1P）	11,542,800	EXGANDER	ALL ノーマル
JUJU伝説（1P）	262,050	DQ-TA.	6-B ノーマル
マーベルランド（1P）	663,340	DQ-TA.	4-1 ノーマル
ブロクシード（1P）	488,830	TRMの皆さんお元気? の RAM	レベル52 ライン204
ブロックアウト（1P）	78,965	JETS	19面 ノーマル
空牙（1P）	1,813,680	EXGANDER	ALL 2-2
グラディウスⅢ（テクニカル）	773,480	GOD	2-1
ギガンデス	2,046,300	EXGANDER	ALL ノーマル
テトリス	ライン575で達成	みさと	ノーマル

ゲームセンターUFO　神奈川
神奈川県相模原市高根1-2-4　☎0427-52-0606

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941	12,854,600	URX-SUM	ノーマル設定 ALL
JUJU伝説	389,800	URX-BKP	ノーマル設定 ALL
マーベルランド（イージー）	402,690	Mami FC SKG	ノーマル設定 ALL
マーベルランド（ノーマル）	1,560,840	R,G,B-STC	ALL ノーミス
空牙	2,737,800	URX-SUM	2-4 SILPH使用
空牙	2,796,280	URX-SUM	2-4 SEYLEN使用
空牙	1,127,450	URX-新 HSD 増田未亜	6面,ヴァルキリア使用
ファイナルファイト	2,789,320	NAN,MYA/㋤	6面 ガイ
ブロクシード	352,423	URX-EXS	ライン214 レベル 56
エアバスター	1,499,470	URX-BT.	ALL 残6

ゲームセンター101　新潟
新潟県新潟市小針上山6-12　☎025-233-3881

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド（ノーマル）	437,610	中さんですう	3-4 ノーマル設定
マーベルランド（イージー）			END ノーマル設定
1941（1P）	10,302,800	MIKπv	ALL ノーマル設定
クォース（1P）	402,550	VAL-MYB	エリア7-8 ブロック1287
カプコンワールド（1P）	1,698,200	4・13東京ドーム 全日・新日・WWF	ALL ノーマル設定
ファイナルファイト（1P）	2,076,200	日米レスリングサミット	6面,2設 コーディ使用
グラディウスⅢ（テクニカル）			10面Bタイプ ノーマル設定
ブロクシード	521,838	Sir,MEW	ライン171 レベル 39
メタフォックス	2,824,000	VAL-Ziv☆ valias	ALL ノーマル設定
クラックス	340,089	VAL-MYB	WAVE12 イージー設定

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941（1P・ノーマルショットC難度A）	ALL	AAA	1coin ALL
クラックス（セレクトなしの1面のみ部門）	312,000	㊍おめでとう発売予定日初発行	瞬間芸モデラート
ファイナルファイト（1P・ハガー）	507,680	ALICE-KUM	3面
マーベルランド（ノーマル）	1,497,270	POCHI	ALL 1ミス
ブロックアウト	117,202	SURPASSER やまけん	15面F=127 C=1846
フェリオス（ハード）	774,940	抜いたっナニを? ㋬	1ミスALL

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド（ノーマル）	343,420	㊕中村	3-1
ブロックアウト	81,672	You吉くん	17面F=153 C=2214
クラックス	293,793	TRM-IYE	W=1,5面 ノーマル設定
ドラゴンパンチ	1,590	マスタ吉くん	15面
ブロクシード	324,361	You吉くん	ライン151
ダライアスⅡ（3画面・ABDHMRW）	3,517,420	You吉くん	ALL※連射 イージー設定
ファイナルファイト	375,660	You吉くん	2-3 ガイ
グラディウスⅢ（テクニカル）	254,000	TRM-IYE	タイプD F.F.6面
エアバスター	470,400	You吉くん	5面
スーパーフォーミュラ（ワールドモード）	5'39"676	You吉くん	DP=36 ターボ車

ウィルトークタイトー古町店　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町909　☎025-224-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941	10,653,600	FGK-クリ丸	ALL ノーマル
グラディウスⅢ（テクニカル）	952,540	ARRøW-R,M	9面 タイプB
スーパーフォーミュラ（日本）	2'44"120	しょせん,もみあげ三編み	ノーマル レバー仕様
ファイナルファイト（イギリス）	2'15"076	金曜の朝,午前6時	同上
アクアジャック	1,150,050	あいやぁ	ALL ノーマル
カプコンワールド	939,500	GII	ALL ノーマル
ワールドカップ'90	全面クリア	ロンには,役はつかないよっ!	日本使用 サギパターン
究極タイガー	10,000,000+α	ARRøW-ELD	イージー 連射付き
グラディウスⅢ（テクニカ）	10面	たくさん。タイプ,A.B.	エディト その他
マーベルランド	申告者なし	1週間でなくなった	あまりにひどい

★WTT大街道(愛媛)
●SUR本，多数の皆様にお買いあげいただきありがとうございます。
　サブカルチュアのみなさんがんばってください。

★ゲームキャロット住吉(長崎)
●平成元年度，大学予備校生，長崎大学4年生諸君，ごひいきにありがとうございました。平成2年度の予備校生，新入生のご来店を期待します。

★ゲームプラザ(熊本)
●初代グラディウス復活しました。II，IIIもあります。

★江南バッティングセンター(愛知)
●先月までの当店の電話番号はまちがいでした。まことに申しわけありませんでした。今月号の電話番号が正しい電話番号です。

★ハイテクセガ長浜楽市(滋賀)
●第1回ハイテクセガ長浜杯争奪ブロクシード大会近々開催。集え歴戦の強者達，くわしくはお店まで。

★セガセンター京極(京都)
●SDIの皆様，ご来店ありがとうございました。またS.C.京極，並びにJLT草津にも来て

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト（ガイ）	1,643,650	[illegible] ガイはつかれる	R-5ボス
ファイナルファイト（ハガー）	858,870	[illegible] ハガーはムズカシイ	R-4ボス
ファイナルファイト（コーディー）	2,724,900	魔神衆邪神 ORC	ALL 残×0
ブロクシード	469,766	今年ダイエー優勝だ	レベル 41 ライン155
クォース	199,590	今年ダイエー優勝だ	4-9
エリア88	1,731,070	HTSN-HAZ/M'S	ALL,シン連射付
大旋風	495,930	KDD	エリア46
シャドーダンサー	708,750	JUN-X	ALL,忍×3 1up×2
ブラストオフ	299,550	MIU	5-1
ダブルドラゴンII	140,150	和泉亘昭	R-3最後

ハイテクセガ金沢店　石川
石川県金沢市片町1-3-9　☎0762-21-9115

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックス（イージー）	687,660	ずんたたばあっち（長谷川君江）	17面 ワープ有
1941	12,980,200	GOR-100万$の弥七(ち)	ALL ノーマル
マーベルランド（イージー）	385,880	P.B.ゲーマー EXCALIBUR	ノーミス END
マーベルランド（ノーマル）	729,400	Q極-R・カモネ㋙	4-4
空牙（セイレーン）	1,768,100	IKD-GON恥林㋬	2-3 連射付
ブロックアウト	96,495	PIPPIN	25面 ノーマル
ラインオブファイアー（1P）	2,122,270	GOR-井向委II ジョージ(な)	5面 ノーマル
カプコンワールド	1,523,200	KUD	ALL 1C
★SDI（1P）	79,637,420	やんちゃ姫GTO ⓇTM	完全オールパ7-492860
SDI（2P）	71,044,620	ずんたたばあっち SOU 栗田は魚雷	完全オールパ-1000×0

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウィロー	1,311,200	熊井健二	ALL,残1人 かせぎなし
天地を喰らう（2P・トータル）	6,163,000	T,N XAK	ALL
グラディウスIII（テクニカル）	686,620	1人でもがんばるぜ! SHS-Y,N(人)	1-10 Eタイプ
ブロクシード	ライン205	(人)³	レベル53 S=35万
ハードパンチャー	11,914,850	XAK	8'29 ALL
パドルマニア（上級）	1,348,800	SHS-Y,N(人) Y,S(人)	ALL90秒設
キャリバー50	全面クリア	発狂ケリ×10 SHS-GAL(人)	イージー 1コイン
クォース（1P）	278,090	人面犬友の会下っぱ SHS-GAL(人)	7面 ブロック988
グラディウスIII（ビギナー）	931,860	113万にはまいった SHS-Y,N(人)	全3面クリア Aタイプ
グラディウスIII（テクニカル）	426,770	チビゲーマーが最悪! SHS-GAL(人)	7面から復活 9面Dタイプ

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド	1,542,370	KEI	ノーマル
ゼロウイング	5,975,200	究極イエロー君	
エアバスター	1,582,360	B,Z	ALL
ファイナルファイト	1,819,930	B;Z	R4
ウイニングラン鈴鹿GP	2'57"486	GAS ⓩ	AT
ウイニングラン鈴鹿GP	2'45"023	リエ	6M
ブロクシード	320,478	ムシクン	
デンジャラスシード	3,932,750	ヤス・モーダⓩ	
スーパーバレーボール	73,800	B・Z	ALL

西銀座ゲームプラザ　山梨
山梨県甲府市中央1-12-43　☎0552-32-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941	3,803,100	NTM	5面=ボス ノーマル設定
クラックス	1,032,733	NTM	58面 イージー設定
マーベルランド	971,200	TM-YAS	1コインALL ノーマル設定
JUJU伝説	244,300	C&P-ILMⓩ	6-B ノーマル設定
空牙	734,030	ENC	R=5 ノーマル設定
メタフォクス	2,879,000	C&P-ILMⓩ	1コインALL ノーマル設定
ブロクシード	452,941	アンパンマン	ライン=213 レベル53
スーパーフォーミュラ	2'16"786	ENC	イギリス1st マクラーレン
グラディウスIII（テクニカル）	1周目10面	TAR	タイプD F・F
ダライアスII（ABEINTZ）	3,432,090	TAR	1コインALL ノーマル設定

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックス	308,735	DDT	
フォートラックス	2'26"48	ⓧ	
ブロックアウト	68,247	とよ	17面
★エアバスター	2,324,830	B,Z	ALL ノーマル設定
ブロクシード	314,895		レベル51
ウイニングラン鈴鹿GP	2'47"025	カミナリ	マニュアル
ウイニングラン鈴鹿GP	2'58"486	カミナリ	オートマ
バーニングフォース	4,647,330	KEI	1コイン ALL

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日1-6-1　☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド（イージー）	851,210	CHS!	
マーベルランド（ノーマル）	1,227,360	KEI	ALL
1941	2,726,207	Yくん!	
クラックス	255,275	Show	
スーパーフォーミュラ	5'54"458	SUNPLAZA TATUNO	31点
R・タイプII	232,800	ADA	
ブロクシード	348,283	野田	
エアバスター	303,330	SAT	
苦胃頭捕物帳	242,450	POPO	3-3
ウイニングラン鈴鹿GP	2'49"403	SUNPLAZA TATUNO	

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941（ノーマル・1P）	12,002,200	NARC-U13 M・T	ALL 1P側使用
ブロックアウト	80,222	NARC-U13 M・T	F=23,C=? イージー
空牙	4,386,570	NARC-U11 BIG BANG	ALL セイレーン
マーベルランド（ノーマル）	681,050	NARC-Uφ6 RAY	4-2 ノーマル設定
ファイナルファイト（1P・ガイ）	1,482,780	NARC-U16 BUD=TABBY	ノーマル設定
鮫!鮫!鮫!（連射付・ノーマル）	7,591,800	NARC-U13 M・T	25-5
カプコンワールド	1,493,100	HOBBIT	ALL ノーマル

がらんがらんG　長野
長野県駒ヶ根市赤須東6-23　☎0265-83-4123

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト（1P）	2,461,320	ガイしか使わない男Ⓖ	6面GUY
ファイナルファイト（2P）	2,912,420	LufyとGAA CodyとGUY	6面Last
スーパーフォーミュラ	2'17"156	ATM-C-Lufyシルバーストーン	イギリスGP ターボ
スーパーフォーミュラ	1'35"661	AKOスズカサーキット	日本GP ノンターボ
サイバリオン（実・2機設定）	20,422,840	ATM-C-Lufy—No.76	ノーミス4機 31-ダ×1
マーベルランド	216,510	GAA一点だけ	2-4 ノーマル
1941（1P）	4,648,600	AKOひさびさに燃えているシューティ	6面
1941（2P）	10,089,000	GAA-AKO	6面Boss
デンジャラスシード	3,141,650	ATM-G,O,T,Y [illegible]縦野〜ターボ	ALL S=2,B=0
スーパーマン	1,098,600	LufyとGAA こんなゲームがあった	最後の近く

がらん3　長野
長野県伊那市大字伊那1951-16　☎0265-73-9775

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト	1,858,550	PST-HIROⓅ やっとだ〜	6面コディ
スーパーフォーミュラ	2'16"505	CHO,Q	イギリスGP ロータス
マーベルランド	420,170	PST-NPIP	3-3 ノーマル
1941	12,162,100	PST-NPIP あと20万	ALL
ブロクシード	305,893	PST-NPIP	ライン213 レベル52
テトリス（リバイバル）	442,726	パの(あ) カンストは近そうで遠いもんです	668ライン 99+αL
デンジャラスシード	3,779,550	PST-NPIP	ALL S=7,B=4
メガブラスト	768,200	PST-HIROⓅ	ALLクリア
ロストワールド（リバイバル）	7,332,000	ATM-C-Lufy-1-エクセサー	ALLブ2 バルカン
鮫!鮫!鮫!	1,910,290	PST-NPIPもうちょっと・・・・	9-03

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド（イージー）	346,990	通行人 22号 以下(通)と省す	ALL ノーマル
マーベルランド（ノーマル）	435,700	22号 (通)	3-2 ノーマル
ファイナルファイト	1,048,250	36号 (常) ひみこ	5面 ノーマル
R・タイプII	733,800	K,M	2-3 ノーマル
デンジャラスシード	3,829,350	まこと	ALL ノーマル
エアバスター	963,700	ハンドレーザー	ALL ノーマル
パズニック	3,011,200	長谷川	8面 ノーマル
テトリス	カンスト769	20号 (常)	
鮫!鮫!鮫!	1,589,650	だれが出したか知らねーんだな	9-8 ノーマル
クラックス	申請者なし	Newゲームが来なくてさみしいね	

プレイシティキャロット静岡店＆両替町店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941（ノーマル）	11,632,700	WILL-水無月	ALL 2P側
クラックス（イージー）	635,535	IKA-PGM -のん	1C WAVE6
ファイナルファイト（ガイ）	913,460	WILL-MAX 改めB.L	4面 エレベーター
STUN RUNNER	970,190	FUN	レベル20 ワープあり
グラディウスIII	10面青ガニ	KMG-CGS(す)	タイプB
マーベルランド（イージー）	394,600	KMG-CGS(す)	END
マーベルランド（ノーマル）	693,030	ARN-NAGA	4-3
エアバスター	529,540	VOX-DEI（羽月）	6面
ウイニングラン鈴鹿GP	2'47"466	TAZ	1P 6MT
クォース（1P）	262,910	キパシー鈴木	6面

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エアバスター（1P）	1,118,130	SAC!	ALL,残6 ノーマル
ファイナルファイト	1,136,560	スバル・タカス	5面 ノーマル
クォース（1P）	406,480	7面は色がいい PHOENIX	7-8 B=1229
ブロクシード	317,801	ATS-C,M	L=195 LV=52
S.C.I	10,251,310	F.Z	ALL ノーマル
カプコンワールド	1,325,700	あの世三郎	ALL ノーマル
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−17	F.Z	ALL ノーマル
グラディウスIII（テクニカル）	10面	多数のみなさま	ノーマル
クラックス	298,963	当店店主	8面 イージー

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
空牙	979,540	シュビビーンSYG	5面ノーマル ヴァルキュリア
ウイニングラン鈴鹿GP（ノーマル）	2'51"204	NON-NON	6MT 水色のくるま
エアバスター（ノーマル）	1,011,590	シュビビーンSYG	ALLクリア 1コイン2P
ファイナルファイト	1,406,600	森　祐介	ノーマル設定
グラディウスIII（ビギナー）	919,080	MTKmkIII	10面
スーパーモナコGP（オートマ）	3'11"21	望月 俊晴	ノーマル設定
クォース	56,980	ももちゃんでーす♡	1コイン 244ブロック
1941	2,483,900	K.O㋐	5面ボス1C 1Pノーマル
マーベルランド	662,540	長倉 正訓（ARN-NAGA）	4-1 ノーマル設定
ダライアスII	3,339,760	ダラIIしかできないヘタクソゲーマー	Wゾーンクリア 2P

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田310-1　☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド	572,130		4-1
クラックス	452,220	Thanks お手伝いのんちゃん	
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−9	駅前店長ふくちゃん	
ブロックアウト	65,369	ふじ(約)てんぎふ行き	14面
1941	4,108,900	鳥居（すぐ抜ける）	

くださいませ。

TRM-朝霧陽子(Y,A)＆MPY-りりあ

ヒットゲーム近況報告

このコーナーでは，各ゲーム・センターから寄せられた最近のヒットゲームに関する寸評を掲載していきたいと思います。

★ファイナルファイト(カプコン)

○キャラの動き，技の迫力が良い。
○コンティニューをしないではいられない。
○ハガーの声がこだまする。「ヤーヤーウォーウォーウァァ！」。
○久々に敵を倒す快感が味わえるゲームだ。
○学生から一般までうけるゲームだ。

★テトリス(セガ)

○ベスト10から落ちるのは何年先か？
○やはり安定度はピカイチ！
○しぶとすぎる。

★マーベルランド(ナムコ)

○最初だけよさそうなゲームです。
○絵はきれいなんですけど………。
○かわいいところが人気の秘密です。
○あまりにも危険な遊園地である。

★1941(カプコン)

ハイテクセガ豊川店　愛知
愛知県豊川市諏訪町2-150　☎05338-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（イージー設定）	999,999	JTC	レベル99 ライン696
パワードリフト	7'00"23	F-14A・TOMCAT-VF84	1coin ALL
ターボアウトラン（マニュアル）	7'40"32	まあまあ けろよんまい	1coin ノーミス
ゲイングランド（1P）	30,311,915	AXM	1coin クリア
ゲイングランド（2Pトータル）	61,164,775	Silvia 早乙女乱馬	とも1C クリア
大旋風（(連)あり）	10,000,000+α	ひまだ!・たこだ! FUT	Rd15,残8で タイム・UP
大旋風（(連)なし）	15,006,720	ぜんぜんだめ FUT	Rd23にて打ち止め,残28
スカイソルジャー（1P）	4,632,100	まったくだめ FUT	10万そんした 1ミスクリア
イメージファイト	622,300	アイテムコレクター 山川ですたい	1coin 2-2
Eスワット（1P）	2,523,600	N・O	1coin ALL

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックス	963,555	HCM-MOLE	W.51,S.WARP ノーマル設定
1941（1P）	9,378,400	NHM-TEK	ALL,1P側 ノーマル設定
苦胃頭捕物帳	145,200	RAP,DK=もみ	4-3 ランクノーマル
マーベルランド（ノーマル）	846,850	まちゃくん	END ノーマル設定
ブロックアウト	87,213	HCP₂-CAKE	20面,F=175 ノーマル設定
ウイニングラン鈴鹿GP（1P・5AT）	2'48"951	REM® 改YAN	予戦ラップ記録 27"434
ブロクシード（ライン部門）	ライン=277	HCM-SSH -HCP-MOLE	レベル58 313,876
ブロクシード（2Pトータル）	ライン=714	HCM-MOLE+FPG-SHO	レベル88,85 ノーマル設定
バーニングフォース	5,034,500	RAP,DK=もみ	END,残4×4 ノーマル,(タ)
デンジャラスシード	4,032,000	KUNO-CHAN	ALL,残S×10 イージーFULL

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エアバスター	274,210	KAZUMI(な)	1コイン4面 ノーマル
クライムシティ	202,600	NKK	1コイン4面 ノーマル
R・タイプII	435,300	KAZUMI(な)	1コイン5面 ノーマル
デンジャラスシード	3,675,000	カレーライス 辛味汁かけ飯	1コイン全面クリアノーマル
黄金の城	2,508,300	はちみつ-メロン	1コイン ノーマル
スーパーバレーボール	42,500	タイソン	1コイン全面クリアノーマル
インセクターX	623,000	KAZUMI(な)	1コイン全面クリアクリア優先
ボンピングワールド	1,874,320	MRI (MPS)	1コイン42面 ノーマル
マーベルランド（ノーマル部門）	407,510	HASE-KOW	1コイン 3-2
マーベルランド（イージー部門）	421,260	IML-MAD(た)	1コイン 全面クリア

ゲームプラザイエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★グラディウスIII（テクニカル）	3周目の1面	HCM-POTSU	EDIT Fフィールド
1941（1P）	11,984,100	長瀬の使者	ALL P-38使用
1941（2Pトータル）	14,445,900	長瀬の使者 & EAST-MAX(長)	ALL ノーマル設定
クラックス（1P）	516,931	HCM-MOLE 古沢がライバル	6面 イージー設定
マーベルランド（ノーマル）	1,524,690	BFM(た)	ALL ノーミス
マーベルランド（イージー）	407,120	IML-MAD(た)(通)	ALL貴×9 ノーミス
苦胃頭捕物帳（1P）	2,289,900	IML-PET	ALL おにぎり×18
空牙（1P）	2,571,080	IML-PET	2周目の4面 セイレーン
ブロックアウト（点数部門）	125,089	らいあ	F=150 C=2330
ブロックアウト（面数部門）	1～20面	江戸橋から来た男 DAN	F=164 C=2560

ファミリータウンメルヘンランド　愛知
愛知県豊田市東山町1-950 グリーンシティ3F　☎0565-88-6020

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941	12,472,700	○界の住民 TAM	ALL,1P ノーマル設定
マーベルランド（イージー部門）	394,920	助けて!百太郎!! MLG-ISO	END ノーマル設定
マーベルランド（ノーマル部門）	1,196,540	IMI-YUJ	END ノーマル設定
グラディウスIII（テクニカル部門）	889,700	AKI(た)	エディット 2-1 (F)
グラディウスIII（テクニカル部門）	624,970	AKI(た)	A-タイプ 2-1 (F)
ダライアスII	Aランクになりました	7面までノーミスなら,最強装備だ!	市販+基板連射も付いてる
ビーストバスターズ	申請者がいない……	確かに3面中ごろから難しくなるけど…	ノーマル設定 R4より

江南バッティングセンター　愛知
愛知県江南市古知野町宮前195　☎0587-54-7260

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII（テクニカル）	2周目1面	GAC-ZMK	永パのため Eタイプ
マーベルランド（ノーマル）	336,340	(あ)れくせいえふ	3-2 パターン忘れ
ブロックアウト（ウォームアップ）	49,181	G・P-エルフレッド(れ)	R15 FACE118
エアバスター（1P）	1,269,530	上の人と同じ人 2つも出たの初めて	ALL ノーマル設定
ファイナルファイト（1P）	1,845,400	GAC-FTO（オアシスの人）	6面 コーディ使用
カプコンワールド（1P）	1,661,600	NAS	ALL ノーマル設定
ブロクシード（1P）	496,856	GAC-IFL-GF	ライン200 レベル50
ウイニングラン鈴鹿GP（6MT）	2'47"501	GAC-IFL-KTO(ま)	1P スランプだあ
スーパーフォーミュラ（ワールド・1P）	5'46"699	(あ)れくせいえふ	ロータス使用 D.P=33

プレイシティキャロット四日市店　三重
三重県四日市市西浦2-4-5　☎0593-54-2266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド（ノーマル）	907,670	高校にはたして行けるのか?（BOZ）	
フォートラックス（4P同時）	2'18"48	あれは誰だ誰だ誰だラベロってんだ。（	おれはべムべおいら）
フォートラックス（完全1P）	2'19"73	竹本泉先生へ･･･にしてください。b	おいらを弟子y木苺ちまり
デンジャラスシード	4,047,900	スコーンスコーンコンカリットサクッと	イケヤスコーとおいしいスコ
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−20	黄色と黒は勇気のし見ていますか。YP	るし24時間 T-(く)YI.
ブロックアウト	83,096	あなたにもチェルシミスターウォークマ	ーあげたい♡ン

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックス	145,594	DAN	1～5面 ノーマル
ファイナルファイト（1P・コーディ）	2,626,970	未確認飛行物体,C・バスターで勝負だ	ALL,残1 20万エブリ
空牙（1P・バルキリー）	2,335,830	長瀬の使者	2-3 Bタイム70
ブロックアウト（面数優先）	1～20面	DAN	S=81315 F=173
1941（1P・ノーマル）	11,537,300	長瀬の使者	ALL ライトニング
1941（2P・ノーマル）	14,355,300	長瀬の使者 EAST-MAX(長)	共にALL 2P合計点
マーベルランド（イージー）	359,600	ULT.-みっちい（来店ありがとう）	END
マーベルランド（ノーマル）	935,310	BiO のまどか	END 脱出失敗
グラディウスIII（テクニカル）	2-1	BiO のまどか EAST-MAX(長)	タイプABD フォース
グラディウスIII（テクニカル）	2周目1面	長瀬の使者 EAST-MAX(長)	エディット NVROF²残

アスター膳所店　滋賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックス	849,979	サリーはかあいい KRG-直美・KA	WAVE51 ワープ有
クラックス	477,553	祝!ナウシカ再連載 KRG-直美-KA	WAVE6 ワープ無
マーベルランド（ノーマル）	1,038,180	MPY-りりあ88 -よしみ	ALL,残2 S・F=2
マーベルランド（イージー）	364,720	ULT.-みっちい!	END ノーミス
グラディウスIII（テクニカル）	2周目1面	TRM-2代目音無響子	タイプB F・F
グラディウスIII（テクニカル）	2周目1面	Sgt.Pepper	タイプD F・F
グラディウスIII（テクニカル）	2周目2面	Sgt.Pepper	タイプE F・F
グラディウスIII（ビギナー）	933,360	MISTY !	ALL
デンジャラスシード	3,906,700	西辻英美	ALL☆×10 S=7B×3
M.V.P.	受付中		

ジョイランドタイトー草津　滋賀
滋賀県草津市大路1-7-12　☎0775-62-0428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'19"634	RANさん写真ありがとうのひなさん	2'19"316 限界タイム
グラディウスIII（テクニカル）	1,187,200	近江からの使者	2-9 タイプBFF
ファイナルファイト（ノーマル）	1,705,180	SDI-おにゃIIのつれ	5面ボス ガイ使用
クォース（1P・1設）	942,480	SDI-藤井寺からの使者	2-7-6 ロ3182
メガブラスト（ノーマル）	772,600	TOK-辻(帆)	ALL,残1
R・タイプII（工場設定）	1,051,900	TOK-辻(帆)	2-6
JUJU伝説（ノーマル）	173,350	NT-LEM	4面
スーパーフォーミュラ（ワールド）	6'02"864	TOK-HID(ひ)	D・P23
テトリス（ノーマル）	601ラインでカンスト	SDI-ハガー痛い	全消しナシ
テトリス（イージー）	534ラインでカンスト	RANさんまた来てくださいねのAXL	さあボーリングだ!!

ハイテクセガ長浜楽市店　滋賀
滋賀県長浜市八幡東町9-1 長浜楽市内　☎0749-65-1955

タイトル	スコア	スコアラー	備考
セガスーパーサーキット	26'75	MR.アラ	BEST LAP
グラディウスIII（テクニカル・(連)）	535,870	HTSN-BAR² 宮川	TYPE-B 9面
グラディウスIII（ビギナー・(連)）	192,200	HTSN-さつきちゃんだよ	ノーミス ALL
1941	11,387,100	INGS-西川セブン(N)	P-38
ファイナルファイト	2,115,850	PPF-VTEC H・K	ガイ 6面
ファイナルファイト	1,926,150	PPF-Ziro	コーディー 6面
マーベルランド（イージー）	349,070	春から京都理容美容専修学校BAR²宮川	ノーミス ALL
空牙	2,109,110	(ほ)一周年記念 Mt.だいせん(会)	2-3 (連) セイレーン
空牙	1,409,530	HTSN-LUM 光よろしく	2-2 ヴァル
カプコンワールド	1,238,300	LUM 川島	1コイン ALL

ビッグキャロット京都店　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941（1P）	13,600,300	TURKEY屋(ど)	ALL ノーマル設定
クラックス（1面スタート）	1,238,610	メタルホーク復活希望（IDA）	WAVE51
★マーベルランド（ノーマル）	1,568,700	猫肉が素敵なOKZ	ALL ノーミス
マーベルランド（イージー）	441,440	みなみりょ～こ(F) 水島屋み～な	ALL あと6千!!
ビーストバスターズ（1P）	10,707,290	空前絶後にして究極の金字塔 RYO	ALL 90分
STUN RUNNER	946,560	銀河王直属太陽系支部長フェラーリの鷹	しょしんしゃ LV20(W)有
ブロックアウト（1面スタート）	115,007	チキンヅカ夫	R.24 F=220
鮫!鮫!鮫!（1PVER）	3,889,680	Д.	AREA 15-5 (連)
アサルトプラス（SUPER）	2,698,950	James "BUSTER" Ayako	ALL 残=8
苦胃頭捕物帳	2,074,700	みなさまのおかげ 4人がかり HYO	ALL アシスト3人

セガセンター京極　京都
京都府京都市中京区新京極四条上ル仲之町538番地京極東宝ビル1階　☎075-241-3713

タイトル	スコア	スコアラー	備考
空牙	2,298,870	SDI-GJBOY (戸)ボストンが来ない	1コイン 2-3
ブロクシード（スコア部門）	833,191	SDI-実は先に来ていたBOSTON	171ライン
ブロクシード（ライン部門）	226ライン	SDI-1塁打3つ なおちゃん	581,331pts
ランオブファイアー	2,871,340	やっちょ	STAGE6
ファイナルファイト（コーディー）	1,642,150	SDI-AV男優ハガー	STAGE5
エアバスター	530,420	TOK-ENA(ら)	STAGE5
カプコンワールド	1,428,300	RYO-いちき	1コイン ALL
1943	3,012,430	SKB(ほ)	ALL モビ×0
マーベルランド	入荷しているの	に誰もやらない。	悲しい…。

モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド（ノーマル）	1,449,930	繭さんに会いたい MPY-りりあだお	1-4で 1ミスALL
マーベルランド（イージー）	367,140	F-HW-NTM	END ノーマル設定
グラディウスIII（テクニカル）	741,800	Sgt.Pepper	2-1 (E) ノーマル設定
ファイナルファイト	2,436,790	養子パワーの吉良	6面CODY ノーマル設定
ギガンデス	1,654,800	ちるちゃんの犬	残3 ALL ノーマル設定
鮫!鮫!鮫!（2PVER）	14,236,400	くろーびす	33-02 ノーマル設定
デンジャラスシード	3,971,750	F-HW-NTM	ALL ノーマル設定
クォース	336,660	Tok-ISP-IMO	6-9 ■1065
SAR	募集中	誰かやって下さいよお～	

セガニュー光ゲームセンター　大阪
大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-7-4　☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド（ノーマル）	1,379,720	MAT-HYAKU -らーだ(百)	END ノーミス
1941（1P）	12,484,800	DTH-T.N	ALL
エアバスター	1,463,220	はいぱぁ えびお	ALL 連射付
★空牙（連射付）	4,415,320	NOP-PND	2周 ALL セイレーン
ブロクシード	606,244	SDI-なおき藤井寺に来い!	ライン174 レベル
ファイナルファイト	1,649,850	SDI-チームサルマタ	5面 ハガー
ファイナルファイト	1,362,610	SAMT-浜くに鉄工所（以下省略）	5面 ガイ
R・タイプII	796,300	SAMT-浜さんf-f ゴメン以下省略	2-4
スーパーフォーミュラ	540,978	ZAX吉藤だ	ポイント36
クラックス		(只今募集中)	

○入荷が遅かったがなかなかの人気。
○ナイスバランス？
○中，高生中心に人気あり。
○このゲームは，かなりマニア向け。

★ブロクシード(セガ)

○対戦プレイがおもしろいらしい。
○1コイン2プレイがヒットの鍵。

★スーパーモナコGP(セガ)

○ハデさとリアルさととっつきやすさが良かったのかも。
○学生から一般まで幅広い人気。

★ビーストバスターズ(SNK)

○やはりこの手のガン・シューティング物は受ける。

★グラディウスIII(コナミ)

○プレイ時間が長すぎる。
○人気シリーズの続編なので，ある程度のインカムはあるでしょうが,これからが心配。
○固定マニアやりまくり。

★カプコンワールド(カプコン)

○高インカムが持続できなかった。
○カップルに大人気のゲーム。
○このゲームは，「1」が命である。
○学生がインカムをあげている。

ゲームプラザとよなか　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102 ☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパーフォーミュラ（ワールド）	5'31"853	CYCLONE-HURRICANE	D.P.36
スーパーフォーミュラ（日本）	2'42"945	CST (神)	ALL まだまだ
スーパーフォーミュラ（アメリカ）	2'03"549	CYCLONE-HURRICANE	ALL もうすぐ W・GP
ドンキーコング（ノーマル）	145,400	QOM-市長森さん	6-4
究極のオセロ（ノーマル）	Level 1～4	GPT'S-ADI	もしかしてバカ!
苦胃頭捕物帳（ノーマル）	2,334,000	CYCLONE-TAC	1PALL 率 0.893
バーニングフォース（イージー）	4,058,000	プリプリ5月のコンサートは絶対いくぞ	ALL 残機B×0
★グラディウスIII（ビギナー）	1,142,890	HYAKU-QGM-EXSA-UGF	(連) ALL TYPE-D
マーベルランド（ノーマル）	718,130	KGM-DON	4-3
マーベルランド（イージー）	384,550	CYCLONE-HURRICANE	END ノーミス

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20 ☎06-388-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941・（1P）	13,161,500	DTH-T,N	ALL ノーマル設定
マーベルランド（ノーマル）	1,338,600	SHRC-さよならのしっぽ	ALL ノーマル設定
エアバスター	1,748,450	なおと=キートン!!!	ALL ノーマル設定
クォース（2機設定・1P）	1,256,610	SDI-BOSTON	3-1-10 ノーマル設定
グラディウスIII	610,720	DTH-顔ゲーは今いずこ（SNY）	10面 ノーマル設定
ファイナルファイト（ガイ）	2,584,420	T,K	6面ノーマル エヴリ有り

ゲームプラザジャイアント&ジャンボ　大阪
大阪府寝屋川市川勝町13-1 ☎0720-23-9115

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックス（ノーマル）	戦いは始まったばかりだ!!	熱い!熱すぎる! 智力と体力が勝負!	しかしこのゲームの寿命は!?
ウイニングラン鈴鹿GP（テクニカル・6MT）	2'45"370	関大前の女王様達はお元気でしょうか!?	参考記録（1P）
1941（ノーマル・連射付）	12,367,400	DLF-INGS-白昼爆睡男-STR	1C,ALL あと3万点!
マーベルランド（ノーマル）	1,631,020	INGS-N・H 捨てゲームの嵐!!	1コイン 全面クリア
マーベルランド（イージー）	409,170	A(F・F・F)C ☆の数で決まる!?	1C END あと4万!?
グラディウスIII（ノーマル）	2-9 2-6	INGS-N・H INGS-BOM	タイプB タイプD
デンジャラスシード（ノーマル）	4,008,300	THEロッキーコブラコマンド	1コイン クリア
ブロクシード（ノーマル）	595,904	INGS-DIS 最近運ゲーム多し!	LINE205 レベル53
R・タイプ（ノーマル）	1,035,300	ZTT-M・A	全2周クリア 残1
ボンビングワールド（ノーマル）	3,609,770	MY ANGEL さなえちゃん♡	1コインクリア 残3+1

ゲームハウスキャンディ　大阪
大阪府東大阪市吉田7-2-35 ☎0729-65-4950

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト（ハガー）	2,070,100	ちとせあめ	最終面ボス ノーマル
カプコンワールド	1,302,000	ら～だ	ALL ノーマル
エアバスター	1,023,010	ゲタ	ALL ノーマル
マーベルランド（ノーマル）	1,073,500	MAT-HYAKU ら～だ	ALL REST×3
マーベルランド（イージー）	373,050	MAT-HYAKU ら～だ	ALL ノーミス
1941	10,762,100	SUPER-近鉄 特別 少将	1コイン ALLクリア
鮫!鮫!鮫!	1,142,690	SUPER-CAB	07-02 ノーマル設定
グラディウスIII（テクニカル）	975,370	ちとせあめ	10面 後半
ウイニングラン鈴鹿GP	2'48"570	TABARA (MEG)	6速 マニュアル
R・タイプII	769,700	根性無しのSUPER-近鉄	2周目3面

ハイテクランドセガ藤井寺店　大阪
大阪府藤井寺市岡1-16-23 ☎0729-54-2711

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ブロクシード（ライン）	392ライン	SDI-BOSTON	ノーマル LV99
ブロクシード（スコア）	999,999+α	SDI-BOSTON	ノーマル 2回目達成!
クォース（1P）	1,184,100	SDI-BOSTON	2周目9-9 B=3935
クォース（2P）	3,608,400	SDI-○田×美とBOSTON	6周目6-7 B=17855
1941（1P）	10,791,200	SDI-彼女の名前はポメラニアン(戸)	1コイン ALL
ファイナルファイト（コーディ）	2,843,930	SDI-ピチピチモンチッチ?誰が?	1コインクリア 計3設
ブロックアウト（スコア）	91,856	SDI-尚喜さんのおもちゃはもうイヤ	1コイン ノーマル
ブロックアウト（面数）	23面	SDI-俺かてやる時はやるでえ	1コイン ノーマル
空牙（セイレーン）	2,534,890	SDI-ニセフニャラと不快な仲間達(戸)	1コイン 2-4 (連)無
マーベルランド（ノーマル）	1,036,190	SDI-○田×美	ALL ノーマル

ハイテクセガ三宮カーニバル　兵庫
兵庫県神戸市中央区北長狭通1-2-7 ☎078-331-0656

タイトル	・スコア	スコアラー	備考
マーベルランド（イージー）	378,700	KMG-CGS(す)	ALLクリア
マーベルランド（ノーマル）	1,291,070	MAT-HYAKU-ら～だ	残3 ALLクリア
グラディウスIII	2周目9面	Extreme-ベジータ	連射付 タイプB
空牙（セイレーン）	3,295,690	THC-KMG-LCN	連射付 2周目6面
スーパーフォーミュラ（世界GP）	5'43"124	M,M	DP=36 全て1位
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−19	G,D	2イーグル 15バーディー
1941	4,404,290	SVR-WIZ(だ)	ALLクリア

ハイテクセガ神戸店　兵庫
兵庫県神戸市中央区元町通1-11-19 ☎078-391-5723

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941（1P）	12,389,600	Sab-(創)	ノーマル 1P使用
1941（2P協力）	13,021,000	FG&KIT（つのっと）	ノーマル
マーベルランド（イージー）	373,130	Sab-(創)	ALL ノーミス
マーベルランド（ノーマル）	1,293,430	MAT-HYAKU-ら～だ(百)	4-4脱出× ノーミス
グラディウスIII（テクニカル）	2周目2面	ベジータ	タイプB F・F
ブロクシード	630,767	THC-PLY	ライン202 レベル 57
Xマルチプライ	6,974,600	Sab-(創)	ノーマル 2-6
空牙（セイレーン）	2,137,820	Sab-(金)	ノーマル 2-2
テトリス	790ライン	Sab-(金)	スコア カンスト時
クラックス	151,221	Sab-(金)	1～7面

TAITO INN 001深江　兵庫
兵庫県神戸市東灘区深江北町4-8-2 ☎078-441-2923

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バイオレンスファイト	14,729,350	ジェシカ・ハガー (ウ)(メ)・(タ)(コ) ?	ノーマル設定 B・B使用
カプコンワールド	1,314,200	MAT-HYAKU	1コイン ALL
1941	11,923,500	RCK-FG	ノーマル設定 ALL
スーパーフォーミュラ（イギリス）	2'15"042	RCK-FG	ノーマル設定
スーパーフォーミュラ（アメリカ）	2'06"970	U'EIM.(ナ)(ベ)	ノーマル設定
スーパーフォーミュラ（ワールド）	5'39"053	TZR	ノーマル設定 ポイント36

ゲームインウエスタン　兵庫
兵庫県尼崎市宮内町1-19-2 ☎06-413-9090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプII	1,023,500	JUN	2-5
グラディウスIII（ビギナー）	999,220	HYAKU-FMS(百)	タイプD ALL
マーベルランド（イージー）	403,180	MAT-HYAKU-ら～だ(百)	END ノーミス
マーベルランド（ノーマル）	1,582,190	MAT-HYAKU-TKB-ら～だ	ALL ノーミス
ブロクシード	484,664	JUN	レベル52 ライン192
エアバスター	1,475,780	HNT 芹生	ALL
アウトラン（Cコース）	4'39"68	F,S	また来たってやー!!…。
麻雀夏物語（ちょっとハード設定）	1コイン ALLクリア	MAT-DJボーイ スパスパ3世	エロ²パワー使用
スーパーフォーミュラ（WCS）	5'41"354	これはベストだ RCK-FG	ロータス使用 DP=36
スーパーフォーミュラ（イギリス）	2'15"142	RCK-FG	1位 ロータス使用

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15 ☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド（ノーマル）	652,530	AE	4-1
エアバスター（1P）	1,131,910	遠藤氏	ALL
1941（1P）	11,291,700	アメデオ-EGG	ALL
ビーストバスターズ	3,193,030	アメデオSJI	6面
☆ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−21	アメディオ福田氏	ホールアウト
究極タイガー	3,235,040	HAC-きんきょ	2-4 (連)付
上海II	996	AYAJUN	ラウンド7
ブロックアウト	113,792	MAK	20面
ファイナルファイト	794,860	ENO	GUY使用
苦胃頭捕物帳	0	みつる	3問スカっておわり

★エアバスター（カネコ/ナムコ）
○最近これほど一般客にうけるシューティングもめずらしい。やはり難易度のためか？
○はじめての人にもOK。
○手ごろな難易度とガンダムみたいな爆発音のインパクトが客を引いている。
★麻雀トリプルウォーズ（日物）
○高校生，大学生の一部にウケてます。
○幅広い年令層にうけているようです。
★空牙（データイースト）
○デコにしては良くできている。
○あのバグあってこそ，この人気。
★ラインオブファイアー（セガ）
○ガン・シューティングの好きな人がコンティニューしまくってエンディングを見ようとする。

プレイシティキャロット表町店　岡山
岡山県岡山市表町2-6-47 ☎0862-23-4750

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941	11,760,200	BKS	ALL
エアバスター	1,133,770	かーまいんNAN	ALL
マーベルランド（イージー）	382,460	ちゃうえっせん ちゃうえるん	ノーミスALL ほっほー
ロードオブキング	273,700	かーまいんNAN	ALL
鮫!鮫!鮫!	8,954,420	大山Biっちゃん 鳥取県民（ウソ）	24-01 手動連射付
ビーストバスターズ	3,952,970	OCMAN ジョージさん元気?	7面
ファイナルファイト	789,830	殿様パンクス ZXR使用（本当）	4面 コーディ
フォートラックス（2P）	2'25"76	OCMAN2号 田中さんは元気♡	ハイオク使用（うそ）
ブロックアウト	71,743	ザ・スーパー忍(SHINOBU)先生	16面
STUN RUNNER	549,415	なぐわい けーぞー 宮崎県人（大ウソ）	C-14 ワープあり

TVプレイハウスミッキーハウス　岡山
岡山県岡山市国富4-26-1 ☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
空牙	2,216,660	T,S	2周3面
マーベルランド（ノーマル）	255,310	LUM	2-4
マーベルランド（イージー）	187,130	LUM	4-4
JUJU伝説	151,200	JUN	4-F
ロードオブキング	232,900	リョウ	ALL
ファイナルファイト	1,376,201	大月	ALL（ガイ）
グラディウスII（テクニカル）	394,750	森隆一	7面 タイプD
デンジャラスシード	3,518,750	T,S	ALL
スカイアドベンチャー	8,503	T,S	ALL
ダライアスII（3画面）	3,285,580	RZV	ABEIMR Wゾーン

ゲームセンターニューチャンピオン　岡山
岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎0864-21-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド（イージー）	395,800	St.神魅羅(A)	ノーマル設定 ALL,残3
マーベルランド（ノーマル）	1,341,470	St.神魅羅(A)	ノーマル設定 ALL,残4
1941（1P）	12,090,200	St.神魅羅(A)	ノーマル設定 ALL
空牙（シルフ）	4,372,890	St.神魅羅(A)	ノーマル設定 2周ALL(連)
空牙（セイレーン）	4,398,320	THC-KMG-LCN	ノーマル設定 2周ALL(連)
ラインオブファイアー（1P・ノーマル）	7,477,370	Disp-..A(A)	ALL 100%×4
ラインオブファイアー（2P・ノーマル）	14,102,900	Disp-..A(A) CHA-CHI(A)	ALL 100%×5
ウイニングラン鈴鹿GP（1P・5AT）	2'46"833	A,K,D.	ノーマル設定 1'21"682
ウイニングラン鈴鹿GP（2P）	2'46"437	A,K,D. B,B,C.	ノーマル設定 ATと6MT

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22 ☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フォートラックス	2'24"10	BC京都のITSUTSU	2人プレイ
1941	12,438,600	Tri-KMG-SAK	ALL 1コイン
マーベルランド（イージー）	402,400	KMG-CGS(す)	ノーミス ALL
マーベルランド（ノーマル）	428,690	ちびまる子ちゃん	4-1
ブロクシード	215,432	CGS(す) 稼ぎ少し有り	183ライン
ロードオブキング	全面クリア	ACE CGS(す)	各々1コイン
エアバスター	1,515,770	Tri-ASO	ALL
ブロックアウト	67,350	東洋人	16面Face ÷128
グラディウスIII	803,380	RIS	1-10 肉玉地帯
グラディウスIII(B-TYPE)	656,280	MUTSU	10面 インベーダー次

ゲームセンターチェックイン　広島
広島県福山市霞町2-4-7 ☎0849-32-1415

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックス（面とばしなし）	260,210	工藤静香様	1面 スタート
クラックス（面とばし）	965,880	工藤静香様	56面
マーベルランド（イージー）	397,570	SKY-DREAM	5000×1 ALL,残3
マーベルランド（ノーマル）	442,440	GON	3-3
ファイナルファイト	1,530,120	RBY	5面 コーディ
ダイナマイトデューク	718,890	UMA	ALL 1コイン
エアバスター	243,130	きょーふのおっちゃん	3面のボス
チャンピオンレスラー	24,219,000	T,S	
天地を喰らう	4,735,300	KAM	
ヴォルフィード	740,640	浦崎 T,K	

西条プラザゲームコーナー　広島
広島県東広島市西条西本町1313 ☎0824-23-4130

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941	12,720,000	VIP-RX	クリア
空牙	2,216,440	VIP-ROI	2-3 ヴァル使用
ファイナルファイト	1,295,590	PIP-QRZ	5面 コーディー
ブロックアウト	99,266	KAIN	F=167
クラックス	941,715	半ちゃん	
スーパーフォーミュラ	5'40"074	F・S・X	クリア P36
ウイニングラン鈴鹿GP	2'48"300	K・N	クリア 6MT
ウイニングラン鈴鹿GP	2'21"803	F・S・X	クリア 5AT
グラディウスIII	552,430	VIP-XZY	9面 タイプB
グラディウスIII	526,080	MSO-08-YUN	10面 EDIT

カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941	11,743,300	AIA（あいかわ）	クリア
スーパーフォーミュラ	5′58″548	YSH せっきん♡ちくわ	チャンピオンシップ
グラディウスⅢ （テクニカル）	592,340	AIA	10面
ダライアスⅡ	3,259,580	ECL	Wノーミス
ファイナルファイト	559,314	YYY（山川）	コーディ
カプコンワールド	1,270,400	ウインク2号 （女）	クリア
エアバスター	643,340	RYU!（山崎）	6面
マーベルランド	375,440	HID	3-1 ノーマル
クラックス	805,845	AIA	不明
バーニングフォース	2,208,690	END はいぱあーあむる	クリア

ウィルトークタイトー山口店　山口
山口県山口市中市町3-16　☎0839-21-2717

タイトル	スコア	スコアラー	備考
苦胃頭捕物帳 （ノーマル・1P）	2,187,900	KAB-美少女仮名 ボワトリン命Y.K	1コイン ALL
JUJU伝説 （ノーマル）	275,150	KABよりメガドラ 板倉氏ボクと呼んで	ALL とりあえず
TATSUJIN （しかし音は大部門）	要望により 入荷しました	ボロボロのレバー&コスれないボタンで	皆様をおまちいたしてます
ナイトストライカー （ノーマル・S）	80,661,680	所詮俺!超甘くん TUC-SETさん	P・B×5 ALL
グラディウスⅢ （テクニカル・B）	まだ 一周してない	2-10まで行ってる人がいるというのに	所詮タイトーレバー

ゲームコーナーラッキー21　山口
山口県岩国市川下町3-5-26　☎0827-24-2826

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941 （1P・ノーマル）	12,346,700	MSO-08-YUN (MFC)	全6面クリア 連射装置付
1941 （2P・ノーマル）	13,896,800	MSO-08-YUN P-K.C	全6面クリア 連射装置付
ブロックアウト （ノーマル）	107,858	MSO-05-NEM (54072)	24面C=3375 F=217
ウイニングラン鈴鹿GP （1P）	2′47″069	ZAP	6速MT ノーマル設定
シャドーダンサー （ノーマル・3人）	837,400	MSO-04-T.O	全15面クリア ㊗×4Ⓔ×1
鮫!鮫!鮫! （イージー・3機）	5,441,330	P-K.C	20-4 連射装置付
メガブラスト （ノーマル・3機）	767,200	かっくん（K.H）	全8面クリア 残1
スーパーモナコGP （7S）	5′53″70	MSO/NMF-AFP♡ LIE	DP=4894 ノーマル設定
スーパーモナコGP （AT）	6′16″98	MSO/NMF-AFP♡ LIE	DP=4472 ノーマル設定
ファイナルファイト （ノーマル・2人）	1,121,940	誤植撲滅の会会長 MSO-05-NEM	5面 コーディ使用

ゲームランドプールイン　山口
山口県防府市天神2-2-43　☎0835-25-2885

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941 （1P）	12,270,200	MDK	ALL （徳山）
★苦胃頭捕物帳	2,342,500	ベストは0,994Lum	ALL0,950 （防府）
ブロックアウト	90,705	Y.U	23面F=197 （徳山）
クラックス	1,098,219	K.	（山口）
JUJU伝説	全面クリア	Yuku,KAB- TUC-DDD	1COIN （山口）
マーベルランド （ノーマル）	1,373,370	ELT-TUC-HOR	1ミスEND （山口）
空牙 （1P）	2周目3面	MDK	㊙ショット不使用（徳山）
グラディウスⅢ （テクニカル）	2周目1面	ELT-TUC-HOR	タイプB （山口）
ファイナルファイト （1P）	5面	パウチの友達-ガイ 牛見田毛-コーディ	（徳山） （防府）
バイオレンスファイト	11,786,810	IKE	ALL （山口）

タイトピア木屋町店　愛媛
愛媛県松山市木屋町3-10-13　☎0899-24-8538

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941 （1P）	12,062,400	PIA-CNT! まだまだこれから!	ALL,1C ノーマル
ファイナルファイト （ガイ）	1,453,050	PIA-ACE	5面
ファイナルファイト （コーディー）	1,728,410	PIA-ACE	6面
ファイナルファイト （ハガー）	863,610	PIA-ACE	4面BOSS
★S.C.I	10,361,570	PIA-CNT! グレイトだよ!!	ALL,1C 完全ノーマル
スーパーフォーミュラ （アメリカ）	2′12″989	T.N	ロータス使用
上海Ⅱ	960	A.T	もうないよ. 7面
テトリス	999,999+α	常連多数の皆様!!	ノーマル
シューティングゲーム	10,000,000+α	常連多数の皆様!!	あと1行を どう埋める!?

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-3-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド （イージー）	357,740	SURPASSER 次期会長 R.T	ALL C••
マーベルランド （ノーマル）	1,064,380	ろぉむ	ALL 3ミス
ウイニングラン鈴鹿GP	2′50″585	伊藤 仁志	6速MA
ウイニングラン鈴鹿GP	2′52″656	SURPASSER LEE	AT バニッシャー
苦胃頭捕物帳	151,500	SURPASSER LEE	1コイン 4-5
ダライアスⅡ （2画面ランクA）	3,461,990	SURPASSER 竜巻立直 R.T	上Vクリア ㋟朝出して
ダライアスⅡ （同上）	3,426,610	SURPASSER 完全復活 R.T	Yクリア 夕方バッチリ
ダライアスⅡ （同上）	3,616,990	SURPASSER キラー本家 R.T	Wクリア ノーミス!!
ダライアスⅡ （同上）	3,518,430	SURPASSER XがぬけんR.T	下Zクリア バリ甘い
ダライアスⅡ （同上）	3,125,560	SURPASSER 気合一発 R.T	下Vクリア 限界だよ

高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト （コーディ）	1,896,220	ポストロール大黒	レベル最強 6面
ファイナルファイト （ガイ）	1,278,660	大黒	レベル最強 5面
S.C.I	10,071,540	大黒	レベルハード ALL
天地を喰らう （劉備部門）	5,145,100	T.A	ALL
天地を喰らう （張飛部門）	5,232,400	T.A	ALL
クォース	320,960	RYU-YUKKO	B=1296

ゲームインプラザオリンピアン　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド （ノーマル）	1,429,940	BIG	1Cクリア 脱出失敗
1941 （ノーマル）	11,211,800	ELF	ALL 1P1C
ファイナルファイト （ノーマル）	2,522,190	BIG	6面コーディ 1P1C
ブロックアウト （ノーマル）	98,839	あいいⅡ うう〜ぅ	1P1C 20面
クラックス （ノーマル）	374,665	NYANKORO・T	1P1C8面 通し
ブロクシード （ノーマル）	555,880	NYANKORO・T	ライン186 レベル46
ビーストバスターズ （ノーマル）	8,505,630	NINJA	1P1C ALL
鮫!鮫!鮫! （ノーマル）	1,700,130	TYP	エリア10-4 1C
クラックス （ノーマル）	323,734	あいいⅡ うう〜ぅ	1P1C7面 面とばし無し
苦胃頭捕物帳 （ノーマル）	2,138,900	Y.N	1P1C ALL

モンキーハウスメインスタジアム　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941	12,856,200	猿家派 MPP	1P1C ALL
★クラックス	3,496,273	やちょ	スキップ有 WAVE92
クラックス	1,752,626	やちょ	スキップ無 WAVE68
マーベルランド （ノーマル）	1,457,680	ろおむ	ALL1ミス 1up×2
マーベルランド （イージー）	388,370	ろおむ	END ノーミス
ブロックアウト	106,656	CLS-しんすけ	228面 ラウンド25
ファイナルファイト	2,361,930	猿家派 PANだ!	1P1C6面 コーディー
ファイナルファイト	1,661,650	猿家派 OKP	1P1C5面 ハガー
エイリアンズ （ロケVER）	1,072,300	猿家派 OKP	ALL残1 参考記録1P

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エアバスター	1,818,580	INDICK-APL	ALL
空牙	4,260,170	INDICK-CANLTD	ALL セイレーン
★JUJU伝説	660,850	INDICK-Y.384	ALL
鮫!鮫!鮫!	3,225,430	GMC-GOZU	14-6
マーベルランド （ノーマル）	1,543,690	KGC-TOK	ALL
1941	12,398,100	カプコンのゲームはバグだらけ	ALL 1P側
苦胃頭捕物帳	1,930,800	KGC-KAZU	ALL 0.878
ジャンボ尾崎・ スーパーマスターズ	−16	WYUERN-K.H	ALL
ビーストバスターズ	7,871,310	E.HOBA	ALL
ウイニングラン鈴鹿GP	2′47″603	おかしの精に1票	

サブカルチュア　福岡
福岡県筑紫野市二日市581-6 黒崎ビル　☎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941 （1P側）	11,606,300	SURPASSER Y.M	ALL 10万×2
ブロックアウト （1P）	212,585	666	28ラウンド 265FACE
空牙 （1P）	2,946,690	SURPASSER TSU	2-5 セイレーン
マーベルランド （イージー）	366,400	SURPASSER TSU	ノーミス END
マーベルランド （ノーマル）	1,208,320	SURPASSER TSU	2ミスEND ALLじゃない
JUJU伝説 （1P）	556,200	INDICK -Y.384	ALL 残=1
ファイナルファイト （1P）	2,524,250	SURPASSER マスク1号	6面ボス手前 ガイ使用
ファイナルファイト （1P）	1,696,730	SURPASSER H.くそ石	6面 コーディ使用
ファイナルファイト （1P）	894,060	SURPASSER H.くそ石	4面 ハガー使用
グラディウスⅢ （テクニカル）	2周目1面	SURPASSER Y.M	タイプB F.F.

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド	132,240	橋　雄二	4-4 中1生
ボンビングワールド	476,710	佐藤祐一郎	6-17 中2年生
1941	456,000	道津　孝之	中2生
ミッドナイトレジスタンス	153,200	大崎　淳一	
ロードオブキング	69,300	鐘ヶ江義裕	中2年生
スーパーフォーミュラ	20	斉藤　大輔	中1生
ゲイングランド	901,640	佐藤裕一郎	中2生
タスクフォースハリアー	304,200	中島　博之	3面 中2生
ワールドカップ'90	7面クリア 優勝 3対0	山中　免人	社会人
スーパーモナコGP	2,007	中島　稔	オートマ3位 中2生

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタフォックス	768,000	中島　稔	4面（2F）
SAR	89,330	早野　広一	2面（2F）
スカイアドベンチャー	2,287	田中あつし	3面
エアバスター	119,610	中島　稔	2面（2F）
ファイスオフ （5人モード）	トータル 10	嬉野かずき & 松崎　繁	優勝（3F）
オメガファイター （2P）	2,838,920	ひみつの江川くん& 大柳"EOS"正一	8面（3F）
ミッドナイトレジスタンス	1,672,100	浦田　博貴	全面クリア （2F）
ブロックアウト	51,515	岩永　正臣	16面 FACE126
ラビリンスランナー	494,630	大川　正智	全面クリア （3F）
タスクフォースハリアー	1,269,000	岳本　誠	4面

ゲームランド花丘　長崎
長崎県長崎市花丘町14-8 城門ビル1F　☎0958-45-9511

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941 （1P）	10,938,300	FIN	ALL ノーマル設定
空牙 （1P・セイレーン）	1,175,200	中原勇夫	6面ボス ノーマル設定
空牙 （1P・シルフ）	1,422,470	中原勇夫	2-2 ノーマル設定
空牙 （1P・ヴァルキュリア）	1,573,740	中原勇夫	2-2ボス ノーマル設定
グラディウスⅢ （テクニカル・イージー）	2周目1面	『神話から笑いへ』 桑原"NSR"秀明	EDIT使用 進歩なーい。
マーベルランド （ノーマルモード）	422,490	ILM	3-1
マーベルランド （イージーモード）	324,640	ILM	ALL ノーミス
鮫!鮫!鮫! （1P・2P）	10,000,000+α	1P-HSZ 2P-JUN	同時クリア ノーマル設定
ブロクシード （1P）	458,617	ESP!!㊙	ライン=206 イージー設定
テトリス （1P）	999,999+α	安達純一	カンスト イージー設定

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト	440,130	ハイパーB・G	3面 コーディ
マーベルランド （ノーマル）	197,600	Haseda- I.love	2-2
デンジャラスシード	3,768,100	U.P.M-H.U	ALL L×8B×1
ブロクシード	228,225	LEVIN-BOY	ライン162 レベル43
スーパーバレーボール	64,200	SILVIA- K.S	ALL
テトリス （ベリーハード部門）	339,934	Dio	レベル87 ライン360
バーニングフォース	262,140	ハイパーB・G	3-3
Xマルチプライ	5,157,200	大ちゃん&裕ちゃん	7面
天地を喰らう	4,809,000	小田原 真之	ALL 趙雲
クォース （1P・イージー）	220,320	SILVIA- K.S	B=757 S=5-9

ゲームプラザ　熊本
熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎096-362-0992

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅢ （テクニカル）	2周目5面	MST KSY☆吉浦	タイプB F・F
1941	11,881,200	MST	1クレ ALL
☆グラディウスⅡ （4-F）	10,000,000+α	SIN	13-7 15万エブリ
ファイナルファイト （ガイ）	6面	NOR	ノーマル 1クレ ㊙
ファイナルファイト （ガイ）	6面	MST	同上
ファイナルファイト （ガイ）	6面	岩本くん	同上
JUJU伝説 （ノーマル）	277,000	OH-SHIRI	1クレ ALL
グラディウスⅢ （テクニカル）	2周目5面	GO.D-㊙	エディット F・F
グラディウスⅡ （3-F）	6,095,400	手紙遅れてすいません。竹中どん	8-8 4-8復活!
グラディウスⅡ （4-S）	4,102,000	TJN-川口	5-8

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅢ （テクニカル）	10面	MGF-NYA	EDIT F・F
グラディウスⅢ （テクニカル）	10面	MGF-NYA	TYPE B F・F
グラディウスⅢ （テクニカル）	10面	MGF-NYA	TYPE C
グラディウスⅢ （テクニカル）	9面	MGF-TAKO	TYPE A
クラックス	934,355	MGF-EVE	1面スタート
1941 （1P）	11,730,200	JOJ（電一）	ALL
1941 （2P）	9,978,000	MGF-ZIN & AHO	6面ボス
マーベルランド （ノーマル）	1,141,710	MGF- TARAKO	ALL
マーベルランド （イージー）	383,210	MGF-KOB	END
ブロックアウト	124,000	YAS	1コイン 26面

ヤングパレスゲームセンター　沖縄
沖縄県沖縄市中央1-14-2　☎09893-9-1920

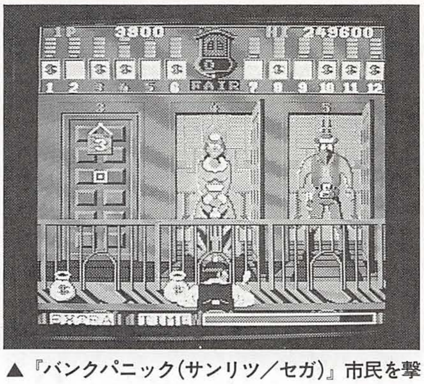
タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941	6,466,800	えっくす	6面 ノーマル
グラディウスⅢ （ビギナー）	437,850	暗黒の破壊神	ALL ノーマル
グラディウスⅢ （テクニカル）	605,930	宮城敦長	1周目の10面 ノーマル
シャドーダンサー	362,300	えっくす	ノーマル
R・タイプⅡ	742,900	ZTT/Y.N	2周目3面 ノーマル
タスクフォースハリアー	3,752,000	K.T	ノーマル
クォース （1P）	380,630	暗黒の破壊神	B=1239 ノーマル
クォース （2P）	275,580	暗黒の破壊神 けん	ノーマル
ファイナルファイト （コーディー）	552,400	けん	ノーマル 1コイン
ファイナルファイト （ガイ）	503,760		ノーマル 1コイン

・ビデオゲーム・

CLASSIC GUIDE

クラシック　ガイド

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報



▲『バンクパニック(サンリツ／セガ)』市民を撃たずに銀行強盗を撃て！というシンプルなゲーム

今月のおすすめ中古基板『バンクパニック』

変則ガン・シューティング・ゲーム！

今月は，1984年度の作品，サンリツ・開発，セガ・販売の『バンクパニック』を紹介しよう。

これはビデオゲーム史上でも特異なシステムの作品で，強いて近いタイプの作品を挙げれば，『オペレーションウルフ（タイトー）』のようなガン・シューティング物ということになるだろうが，それもちょっとちがう。

舞台はアメリカ西部の街，プレイヤーは街の保安官となり，強盗の襲撃から銀行を守るのが使命だ。

画面は，保安官の目から銀行の入り口を見た視点になっており，目の前には三つの扉が見えている。

ゲームがはじまると，これらの扉がつぎつぎと開き，人間が姿を現す。人間には，覆面をして銃をかまえた銀行強盗と，預金をしにきた一般市民の２種類がいる。

このうち，銀行強盗だけを狙って撃ち倒していくというゲームだ。扉が開いて一定時間以内（かなり短い時間）に撃たないと，逆に

ビデオゲーム中古基板情報

アイレム

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
メジャータイトル	148,000円	'90	ゴルフ	有	有		テクナート
R・タイプII	100,000円	'89	シューティング		有		ソフトランド秀和
R・タイプII	88,000円	'89	シューティング	有	有		㈱玉屋
R・タイプII	80,000円	'89	シューティング	有	有		テクナート
R・タイプII	75,000円	'89	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
Xマルチプライ	60,000円	'89	シューティング		有		ソフトランド秀和
イメージファイト	58,000円	'88	シューティング		有		パワードサービス
Xマルチプライ	58,000円	'89	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
イメージファイト	58,000円	'88	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
Mr.ヘリの大冒険	58,000円	'87	シューティング	有	有		㈱玉屋
ドラゴンブリード	55,000円	'89	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
イメージファイト	55,000円	'88	シューティング	有	有	ロムキット有	㈱玉屋
最後の忍道	55,000円	'88	アクション	有	有		㈱玉屋
最後の忍道	54,000円	'88	アクション	有	有		㈲サン・カンパニー
トンマ	53,000円	'89	アクション	有	有		㈲サン・カンパニー
Xマルチプライ	45,000円	'89	シューティング	有	有		タイムマシン
トンマ	43,000円	'89	アクション	有	有		タイムマシン
R・タイプ	40,000円	'87	シューティング	有	有	ロムキット有	㈱玉屋
R・タイプ	35,000円	'87	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
ビジランテ	25,000円	'88	格闘	有	有		㈱玉屋
ビジランテ	25,000円	'88	アクション	有	有		テクナート
迷宮島	15,000円	'88	パズル	有	有		テクナート
ヤンチャ丸	10,000円	'86	アクション	有	有		㈲サン・カンパニー
スパルタンX	10,000円	'84	格闘	有	有		㈲サン・カンパニー

ATARI

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
インディジョーンズ	30,000円	''85	アクション	有	有		㈲サン・カンパニー

SNK

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ストリートスマート	65,000円	'89	格闘	有	有		テクナート
ギャングウオーズ	65,000円	'89	格闘	有	有		テクナート
スカイアドベンチャー	48,000円	'88	シューティング	有	有		㈱玉屋
パイオニアバルーン	18,000円	'82	シューティング	有	有		㈱ケイ・アイ・シー
ASO	15,000円	'85	シューティング	有	有		㈱玉屋

カネコ

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
エアバスター	98,000円	'89	シューティング	有	有		テクナート

カプコン

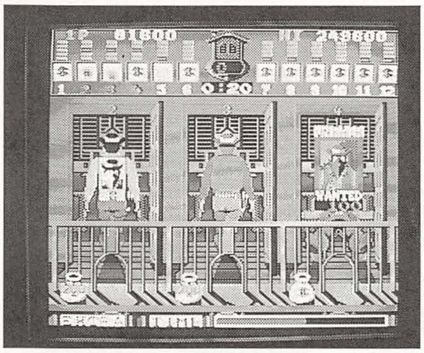
タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ファイナルファイト	208,000円	'89	格闘	有	有		テクナート
1941	188,000円	'90	シューティング		有		ソフトランド秀和
1941	175,000円	'90	シューティング	有	有		テクナート
エリア88	128,000円	'89	シューティング		有		ソフトランド秀和
ストライダー飛竜	128,000円	'89	アクション	有	有		㈱玉屋
エリア88	125,000円	'89	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
エリア88	118,000円	'89	シューティング	有	有		㈱玉屋
大魔界村	80,000円	'88	アクション	有	有		テクナート
ロストワールド	68,000円	'88	シューティング	有	有		タイムマシン
ロストワールド	60,000円	'88	シューティング		有	パネル付	ソフトランド秀和
虎への道	25,000円	'87	アクション	有	有		タイムマシン
1943改	23,000円	'88	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
F-1ドリーム	23,000円	'88	ドライブ	有	有		㈱玉屋
虎への道	22,000円	'87	アクション	有	有		㈲サン・カンパニー
1943改	22,000円	'88	シューティング	有	有		タイムマシン
1943	20,000円	'87	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
トップシークレット	20,000円	'86	アクション	有	有		テクナート
ドカベン	20,000円	'88	野球	有	有		テクナート
魔界村	18,000円	'85	アクション		有		ソフトランド秀和
F-1ドリーム	18,000円	'88	ドライブ	有	有		㈲サン・カンパニー
1943	18,000円	'87	シューティング	有	有		㈱玉屋
サイドアームズ	18,000円	'86	シューティング	有	有		㈱玉屋
ブラックドラゴン	15,000円	'87	アクション	有	有		㈲サン・カンパニー
サイドアームズ	13,000円	'86	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
戦場の狼	13,000円	'85	シューティング	有	有		㈱玉屋
ガンスモーク	12,000円	'85	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
セクションZ	12,000円	'85	シューティング	有	有		タイムマシン
ラッシュ&クラッシュ	10,000円	'86	カーアクション	有	有		㈲サン・カンパニー
エグゼドエグゼス	10,000円	'85	シューティング	有	有		㈱玉屋
ガンスモーク	10,000円	'85	シューティング	有	有		㈱玉屋
アレスの翼	9,000円	'86	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー

コナミ

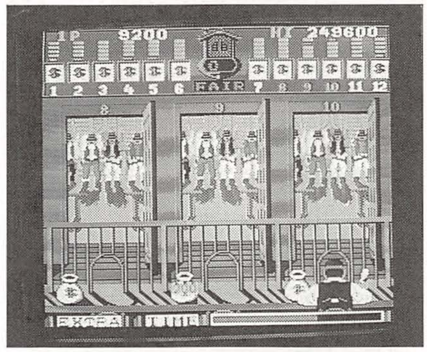
タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
グラディウスIII	120,000円	'89	シューティング		有		ソフトランド秀和
グラディウスIII	120,000円	'89	シューティング	有	有		テクナート
グラディウスIII	118,000円	'89	シューティング		有		パワードサービス
グラディウスIII	98,000円	'89	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
魔獣の王国	80,000円	'87	アクション	有	有		テクナート
グラディウスII	58,000円	'88	シューティング	有	有	ロムキット有	㈱玉屋
グラディウスII	53,000円	'88	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
グラディウスII	50,000円	'88	シューティング	有	有		タイムマシン
グラディウスII	50,000円	'88	シューティング	有	有		テクナート
サンダークロス	50,000円	'88	シューティング	有	有		テクナート
グラディウスII	49,000円	'88	シューティング		有		ソフトランド秀和
A-JAX	48,000円	'87	シューティング		有		ソフトランド秀和
サンダークロス	48,000円	'88	シューティング	有	有		㈱玉屋
クォース	40,000円	'89	パズル		有		ソフトランド秀和
クォース	40,000円	'89	パズル	有	有		㈱ケイ・アイ・シー
サンダークロス	40,000円	'88	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
A-JAX	40,000円	'87	シューティング	有	有		㈱玉屋
サンダークロス	40,000円	'88	シューティング	有	有		タイムマシン
クォース	38,000円	'89	パズル	有	有		㈱玉屋
クオース	35,000円	'89	パズル	有	有		テクナート
キューブリック	35,000円	'89	パズル	有	有		テクナート
A-JAX	33,000円	'87	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
沙羅曼蛇	30,000円	'86	シューティング		有		ソフトランド秀和
クォース	30,000円	'89	パズル		有		パワードサービス
グラディウス	30,000円	'85	シューティング	有	有	電源付	㈱ケイ・アイ・シー
ライフフォース	30,000円	'87	シューティング	有	有		タイムマシン
沙羅曼蛇	27,000円	'86	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー

※中古基板を購入する際には，あらかじめお店に電話するなどして，在庫を確認しておくと良いでしょう。

■㈱ケイ・アイ・シー　〒141 東京都品川区東五反田4-7-26　☎03－448－0832



▲左端の男は，何番の扉に強盗が隠れているかを教えてくれているのだ。芸が細かい



▲ラウンド・クリアのデモ。街の平和が保たれて市民が喜んでいるのだ

強盗に撃たれて１ミスとなってしまう。また，市民を誤って撃ってしまっても同じく１ミスとなるのでむやみに撃ちまくっていてもゲームにならない。

操作は２方向レバーと３ボタンで行なう。三つのボタンは左から順に，それぞれ左・真ん中・右の扉に対応している。ボタンを押せば，そのままそこの扉から入ってきた人間を撃つことができる。

では，レバーはどこで使うのか？これは画面を左右にスクロールさせるのに使用する。この銀行（ゲーム・フィールド）は，横並びに全部で12の扉があり，そのうち三つだけが１画面内に見えているのだ。

市民が扉から入ってくると，誤って撃ったりしない限り，ドル袋を窓口に投げ入れて（預金して）くれる。12の窓口すべてにドル袋が集まると１面クリアとなる。

扉にはそれぞれ１から12のナンバーがふってあり，何番の扉にすでにドル袋が集まっているかは，画面上部に常に一覧表示されている。

それと同時に，何番の扉に人が近付いているかということも，ゲージで表示されている（市民か強盗かはわからない）。

基本的なルールは大体こんな感じだ。要するに，「赤あげて，白あげて，赤さげないで，白さげる」的な，じつに単純極まる反射神経ゲームだと思ってもらえばよい。

小技のきいた名作だ

こんな単純なゲームがおもしろいのか？これが１度はじめると病み付きになるおもしろさなのだ。三つの扉が同時に開いたときのパニックときたら…。

そして，ゲームとしてのおもしろさもさることながら，登場キャラクターがじつに良い

ビデオゲーム中古基板情報

ライフフォース	27,000円	'87	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
恋のホットロック	27,000円	'86	アクション	有	有		㈲サン・カンパニー
魂斗羅	25,000円	'87	アクション	有	有		㈱玉屋
リングの王者	23,000円	'88	格闘	有	有		タイムマシン
クォース	22,000円	'89	パズル	有	有		タイムマシン
グラディウス	20,000円	'85	シューティング		有	電源付は10,000円UP	ソフトランド秀和
クレイジーコップ	20,000円	'88	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
クォース	20,000円	'89	パズル	有	有		㈲サン・カンパニー
リングの王者	18,000円	'88	格闘	有	有		㈲サン・カンパニー

サクセス

究極のオセロ	98,000円	'89	オセロ	有	有		テクナート

サン電子

上海II	40,000円	'89	パズル	有	有		テクナート
上海	25,000円	'88	パズル	有	有		テクナート
ぺったんピュー	18,000円	'84	メイズ	有	有		テクナート

ジャレコ

ロッドランド	168,000円	'90	アクション	有	有		テクナート
ロードオブキング	98,000円	'89	アクション	有	有	ロムキット有	㈱玉屋
ロッドオブキング	80,000円	'89	アクション	有	有		テクナート
天聖龍	48,000円	'89	シューティング	有	有	ロムキット有	㈱玉屋
プラスアルファ	45,000円	'89	シューティング	有	有		タイムマシン
P-47	40,000円	'88	シューティング	有	有		タイムマシン
銀河任俠伝	15,000円	'87	アクション	有	有		㈲サン・カンパニー
銀河任俠伝	15,000円	'87	アクション	有	有		タイムマシン
銀河任俠伝	15,000円	'87	アクション	有	有		テクナート
D-DAY	6,000円	'84	シューティング	有	有		㈱ケイ・アイ・シー

セイブ開発

ダイナマイトデューク	70,000円	'89	ガン	有	有		テクナート

セガ

MVP	148,000円	'90	野球	有	有		テクナート
コラムス	118,000円	'90	パズル	有	有		テクナート
テトリス	108,000円	'88	パズル	有	有		㈱玉屋
テトリス	100,000円	'88	パズル	有	有		テクナート
レッスルウォー	50,000円	'89	格闘	有	有		㈱玉屋
エイリアンシンドローム	48,000円	'87	シューティング	有	有	ロムキット有	㈱玉屋
ソニックブーム	48,000円	'87	シューティング	有	有	ロムキット有	㈱玉屋
タフターフ	48,000円	'89	格闘	有	有	ロムキット有	㈱玉屋
フラッシュポイント	45,000円	'89	パズル	有	有		㈲サン・カンパニー
フラッシュポイント	38,000円	'89	パズル	有	有		タイムマシン
ガルディア	15,000円	'86	シューティング	有	有		㈱玉屋
アッポー	10,000円	'85	プロレス	有	有		テクナート
ロボレス2001	10,000円	'85	プロレス	有	有		テクナート
カロリー君VSモグラニアン	6,000円	'86	メイズ	有	有		㈱ケイ・アイ・シー

セタ

キャリバー50	85,000円	'89	シューティング	有	有		テクナート
スーパーリアル麻雀PIII	50,000円	'88	麻雀		有		ソフトランド秀和
スーパーリアル麻雀PII	15,000円	'87	麻雀		有		ソフトランド秀和
スーパーリアル麻雀PII	15,000円	'87	麻雀	有	有		㈱玉屋
スーパーリアル麻雀PII	12,000円	'87	麻雀		有		パワードサービス

TAD

JuJu伝説	120,000円	'90	アクション	有	有		テクナート

タイトー

苦胃頭捕物帳	168,000円	'90	クイズ	有	有		テクナート
あしたのジョー	168,000円	'90	ボクシング	有	有		テクナート
カダッシュ	158,000円	'90	アクション	有	有		テクナート
べんべろべえ	80,000円	'84	消防アクション	有	有		テクナート
TATSUJIN	50,000円	'88	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
べんべろべえ	45,000円	'84	消防アクション	有	有		タイムマシン
メイズオブフロット	40,000円	'89	メイズ	有	有		㈱玉屋
究極タイガー	40,000円	'88	シューティング	有	有		テクナート
ヘルファイアー	38,000円	'89	シューティング	有	有		㈱玉屋
究極タイガー	35,000円	'87	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
ハレーズコメット	35,000円	'86	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
サイバリオン	35,000円	'88	乱数龍	有	有		㈲サン・カンパニー
バブルボブル	30,000円	'86	泡アクション	有	有		㈲サン・カンパニー
バブルボブル	30,000円	'86	泡アクション	有	有		タイムマシン
ラスタンサーガ	28,000円	'87	アクション	有	有		㈲サン・カンパニー
レインボーアイランド	27,000円	'87	虹アクション	有	有		㈲サン・カンパニー
パズニック	25,000円	'89	パズル	有	有		タイムマシン
功里金団	23,000円	'88	格闘	有	有		㈱玉屋
中華大仙	23,000円	'88	シューティング	有	有		㈱玉屋
火激	20,000円	'88	格闘	有	有		㈲サン・カンパニー
飛翔鮫	20,000円	'87	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
ヘビーユニット	20,000円	'88	シューティング	有	有		タイムマシン
ヘビーユニット	18,000円	'88	シューティング		有		パワードサービス
ワードナの森	18,000円	'87	アクション	有	有		㈲サン・カンパニー
功里金団	18,000円	'88	格闘	有	有		㈲サン・カンパニー
フェアリーランドストーリー	17,000円	'85	アク・パズ	有	有		㈲サン・カンパニー
女三四郎	15,000円	'85	格闘	有	有		㈱ケイ・アイ・シー
レイメイズ	15,000円	'87	メイズ	有	有		テクナート
フリップル	13,000円	'89	パズル		有		パワードサービス
奇々怪界	13,000円	'86	シューティング	有	有		㈱玉屋
中華大仙	10,000円	'88	シューティング		有		パワードサービス

ダイナックス

麻雀フライデー	28,000円	'89	麻雀	有	有		㈱玉屋

データイースト

クルードバスター	148,000円	'90	格闘	有	有		テクナート
空牙	138,000円	'89	シューティング	有	有		テクナート
バルダーダッシュ	138,000円	'90	パズル	有	有		テクナート
シークレットエージェント	80,000円	'89	アクション	有	有		テクナート
ロボコップ	55,000円	'88	アクション	有	有		テクナート

■㈱玉屋　〒168 東京都杉並区和泉2-1-26　☎03－323－5524
■タイムマシン　〒183 東京都府中市新町3-15-5　☎0423－67－1129
■㈲サンカンパニー　〒215 神奈川県川崎市麻生区東百合丘2-20-11　☎044－954－9459

味をだしているのだ。はっきり言ってグラフィックは貧弱だ。だが，その中で精一杯個性をだそうとしているデザイナーの努力は見事なものがある。

市民がお金を預けるしぐさ，強盗が扉の陰に隠れるしぐさ，誤って撃たれた市民が怒りだすしぐさ（命中はしなかったという設定になっているらしく，ミスにはなるが市民は無傷）などなど。

また，上級者なら，テクニカル・ボーナスとして「FAIR BONUS（フェア・ボーナス）」というものもあるので，これを狙うのも楽しい。これは，敵が銃を抜いたあとから撃った場合に入るボーナスで，抜いた瞬間に近いほど高得点が入るというものだ。敵が抜く前に撃ってしまうと「UNFAIR（アンフェア）」となり，最低限の得点しか加算されない。

単純で熱い『バンクパニック』！おすすめの１作だ。

ベーマガ・ライター各氏に『バンクパニック』を聞く

やんま：これもおすすめのゲームです。なぜこのゲームがファミコンやゲームボーイなどに移植されないのか，不思議でたまりません。長く遊べる良いゲームなので，ファミコン・ソフトを１本買うと思って買って見てください。ファミコンの変なゲームよりはよっぽど遊べますよ。

石井弘一：中古基板市場だと，どこでもかなり安く出回っているゲームです（大抵3,000～6,000円ぐらい）。値段分は遊べるゲームだと思います。

見城こうじ：『アッポー』と並んでサンリツの最高傑作といわれているゲームです。難点をいえば，難易度の上昇が比較的早くストップするので，優れた反射神経を持つ人だと早く飽きてしまう可能性もあります。ゲーム・センターではカウンター・ストップ（100万点）が続出した作品です。普通の人なら十分楽しめると思いますが。

佐久間亮介：（編集部でプレイさせたところ，ことごとく市民を撃ち殺し，１面でゲーム・オーバーとなり）ああ…だめだあ。最近のシューティング・ゲームとかに毒されていて，でてくるものは何でも撃ちまくればいいと思ってしまうううう…。

《今月のおすすめゲームデータ表》

タイトル	バンクパニック
会社	サンリツ／セガ
発売年度	1984年
ジャンル	変則ガン・シューティング
モニタ	横画面
操作系	２方向レバー・３ボタン
使用CPU	μPD780C-1（Z80A相当品）
使用音源	PSG
ミス時の再スタート場所	もどらない
コンティニュー	なし
エンディング	なし。ループゲーム
特筆すべき設定	スタート・ラウンドを１・３・６面の中から選べる

ビデオゲーム中古基板情報

ファイティングファンタジー	40,000円	'89	格闘	有	有		㈱玉屋
ロボコップ	35,000円	'88	アクション	有	有		㈲サン・カンパニー
チェルノブ	30,000円	'88	シューティング	有	有		㈱玉屋
アクトフェンサー	28,000円	'89	シューティング	有	有		㈱玉屋
カルノフ	20,000円	'87	アクション	有	有	ロムキット有	㈱玉屋
SRD	18,000円	'87	シューティング	有	有		㈱玉屋
SRD	10,000円	'87	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
リバレーション	7,000円	'84	シューティング	有	有		㈱ケイ・アイ・シー
のぼらんか	7,000円	'86	シューティング	有	有		㈱玉屋
プロ野球入団テスト	4,000円	'85	スポーツ	有	有		㈱ケイ・アイ・シー

テクノスジャパン

ブロックアウト	100,000円	'89	パズル	有	有		テクナート
スーパースターズ	90,000円	'89	プロレス	有	有		テクナート
ダブルドラゴンII	50,000円	'89	格闘	有	有		テクナート
ダブルドラゴン	25,000円	'87	格闘	有	有		㈲サン・カンパニー
ザインドスリーナ	12,000円	'86	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
熱血高校ドッジボール部	6,000円	'87	スポーツ		有		パワードサービス

テクモ

ジェミニウイング	25,000円	'87	シューティング	有	有		テクナート
アルプスの戦士	20,000円	'86	アクション	有	有		テクナート
シルクワーム	18,000円	'88	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー

東亜プラン

ゼロウイング	50,000円	'89	シューティング	有	有		テクナート
ヘルファイアー	28,000円	'89	シューティング		有		パワードサービス

ナムコ

マーベルランド	188,000円	'90	アクション	有	有		テクナート
バーニングフォース	138,000円	'89	シューティング	有	有	ロムキット有	㈱玉屋
マーベルランド	135,000円	'90	アクション	有	有		㈲サン・カンパニー
ファイネストアワー	130,000円	'89	シューティング	有	有		テクナート
ワルキューレの伝説	130,000円	'89	アクション	有	有		テクナート
アサルト	128,000円	'88	タンクバトル	有	有	パネル付	㈱玉屋
ファイネストアワー	128,000円	'89	シューティング	有	有	ロムキット有	㈱玉屋
アサルト	128,000円	'88	タンクバトル	有	有		テクナート
バーニングフォース	125,000円	'89	シューティング	有	有		テクナート
ワルキューレの伝説	120,000円	'89	アクション		有	ロム30,000円	ソフトランド秀和
オーダイン	120,000円	'88	シューティング		有	ロム25,000円	ソフトランド秀和
バーニングフォース	120,000円	'89	シューティング		有	ロム20,000円	ソフトランド秀和
フエリオス	120,000円	'88	シューティング	有	有		テクナート
オーダイン	120,000円	'88	シューティング	有	有		テクナート
未来忍者	118,000円	'88	アクション	有	有		テクナート
フェリオス	115,000円	'89	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
バーニングフォース	115,000円	'89	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
オーダイン	115,000円	'88	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
システムII（新）	110,000円			有	有		㈲サン・カンパニー
スプラッターハウス	80,000円	'88	格闘	有	有	ロムキット有	㈱玉屋
ワールドスタジアム'89	70,000円	'89	スポーツ	有	有		タイムマシン
システムI（中古）	60,000円			有	有		㈲サン・カンパニー
ローリングサンダー	40,000円	'86	アクション	有	有		㈲サン・カンパニー
源平討魔伝	38,000円	'86	アクション	有	有		㈱玉屋
リブルラブル	30,000円	'83	バシシ		有		ソフトランド秀和
源平討魔伝	30,000円	'86	アクション	有	有		㈲サン・カンパニー
ドルアーガの塔	25,000円	'84	アクションAVG		有		ソフトランド秀和
ドルアーガの塔	18,000円	'84	アクションAVG	有	有		テクナート
バラデューク	18,000円	'85	シューティング	有	有		テクナート
ドラゴンバスター	18,000円	'84	アクション	有	有		テクナート
スーパーゼビウス	18,000円	'82	シューティング	有	有		テクナート
ギャプラス	15,000円	'84	シューティング	有	有		㈱玉屋
メトロクロス	15,000円	'85	障害物競走	有	有		㈱玉屋
ギャプラス	13,000円	'84	シューティング		有		パワードサービス
マッピー	12,000円	'83	メイズ	有	有		㈱ケイ・アイ・シー
ニューラリーX	12,000円	'81	メイズ	有	有		㈲サン・カンパニー
メトロクロス	8,000円	'85	障害物競走	有	有		㈲サン・カンパニー
マッピー	8,000円	'83	メイズ	有	有		㈱玉屋
ゼビウス	6,000円	'82	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー

日本物産

トリプルウオーズ	100,000円	'89	麻雀	有	有		テクナート
ミス麻雀コンテスト	68,000円	'89	麻雀	有	有		㈱玉屋
アームドF	25,000円	'88	シューティング	有	有		テクナート
麻雀刺客	18,000円	'88	麻雀	有	有		㈱玉屋
テレフォン麻雀	15,000円	'89	麻雀	有	有		㈱玉屋

ビデオシステム

スーパーフォーミュラ	140,000円	'88	カーレース	有	有		テクナート
スーパーバレーボール	80,000円	'88	バレーボール	有	有		テクナート
麻雀夏物語	50,000円	'89	麻雀	有	有		テクナート
アイドル麻雀	30,000円	'88	麻雀	有	有		テクナート
アイドル麻雀放送局	28,000円	'88	麻雀	有	有		㈱玉屋
ラビオレプス	25,000円	'87	シューティング	有	有		テクナート

フェイス

麻雀学園II	28,000円	'88	麻雀	有	有		㈱玉屋

ブロックス

ナンバストーリー	20,000円	'89	麻雀	有	有		㈱玉屋

ホームデータ

個人教授	18,000円	'89	麻雀	有	有		㈱玉屋

ユーガ

麻雀学園	18,000円	'88	麻雀	有	有		㈱玉屋
麻雀学園	15,000円	'88	麻雀		有	PARTII 28,000円	ソフトランド秀和

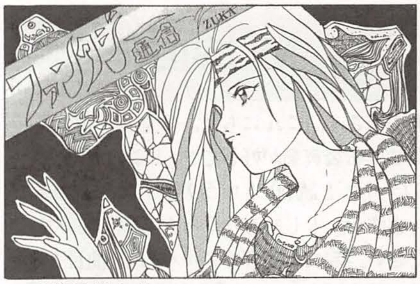
UPL

アトミックロボキッド	30,000円	'89	シューティング	有	有		㈱玉屋
オメガファイター	28,000円	'89	シューティング	有	有		㈱玉屋
忍者君・阿修羅の章	15,000円	'87	アクション	有	有		㈱ケイ・アイ・シー

■ソフトランド秀和　〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9 でんき会館3F　☎06－649－7177
■テクナート　〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F　☎06－643－7641
■パワードサービス　〒816 福岡市博多区諸岡4-29-23　☎092－572－4110



ファンタジー通信
手塚 一郎



▲千葉県浦安市・ZUKA

今月の詞

＊

何もかもが私の夢――
夜空を翔ける天馬
荒海に潜む巨竜
そして，剣と魔法のすべてが
夢は幻影にして無限なるもの
私の友たる剣も，魔の力も
すべてが私の創造なのだ
私が夢の創り手たるは
夢が楽園たる由縁
私が夢の創り手たるは
私が人たる，ただひとつの証

［群馬県富岡市・悲しみ受験ロード］

＊

こんにちは，手塚です。

新生ファンタジー通信の第2回目をお送りいたします。

それにしても前回の反響は，驚くほどありました。とくに新しくはじまった「リレー小説」には49作もの応募があり大変でしたが，それを上回る楽しい思いをさせてもらったのも確かです。

次号は，また増ページの予定もありますので，もっとたくさんのお便りをお寄せください。読者のみなさんからのお便りをなくして，このファンタジー通信は存在できないのですから……。

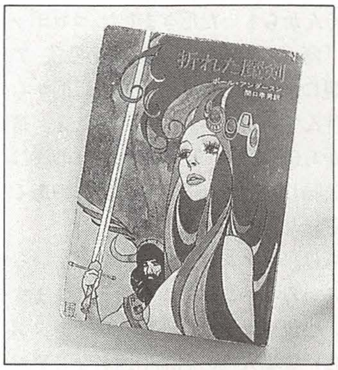
BOOK

妖精のする，いたずらのひとつに「取り替えっ子」というのがあるのを，あなたは知っていますか。

妖精が何らかの理由で人間の赤ん坊を欲し，親が目を放している隙に，自分たちの赤ん坊と取り替えてしまうというのです。

つまり，人間の赤ん坊は妖精のものなり，妖精の赤ん坊は人間のところへ残されることになります。

どうして，こんなことが起こるのかはわかりません。しかし，妖精に関する民話を調べてみれば，そこにはこのような悲劇を数多く見ることができるでしょう。



◀折れた魔剣　ポール・アンダースン著　ハヤカワ文庫SF　定価380円

この「取り替えっ子」を題材とした作品には，あしべゆうほさんの「クリスタル・ドラゴン」というコミックがあります。以前，ファン通で紹介したので憶えている人もいるかもしれません。

小説では，月刊ペン社・妖精文庫の「妖精たちの王国」(S.T.ウォーナー著)やハヤカワ文庫SFの「折れた魔剣」(ポール・アンダースン著)あたりがいいのですが，残念なことにどちらも絶版。

「取り替えっ子」という設定はあまり受けないのでしょうか。

いえいえ，そんなことはないようです。後者の「折れた魔剣」が《ハヤカワ文庫20周年記念アンコール・フェア》の中の1作として復活することが決定したのですから。

このフェアは，5月中旬から全国の書店で開催されるもので，「折れた魔剣」以外にもハネス・ボクの「魔法つかいの船」とかジョージ・マクドナルドの「北風のうしろの国」，ホープ・マーリーズの「霧の都」などの名作も含まれているというので，ファンタジー・ファンなら忘れずにチェックしておきたいところ。

永い年月に色あせない名作と，ファンの要望に応えてくれたハヤカワさんに，みなさん拍手を送りましょう！

創元推理文庫でも，こういった企画をやってくださるとうれしいのですが……。個人的にはジェーン・ギャスケルの「アトランの女王」の再版を希望します。

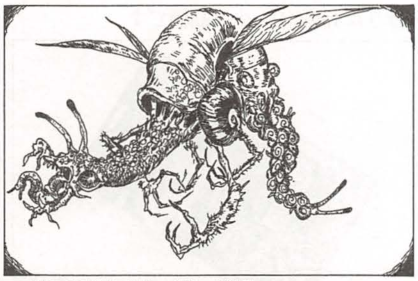
今月のC.Cコーナー

先月の課題は「カタツムリとトンボの合成」でした。

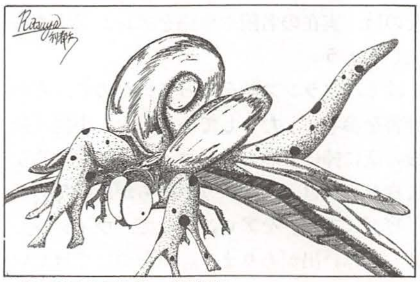
イメージしやすかったせいか，いつもより応募作品が多くて選考に苦労しました。例によって優秀作を3作掲載しておきます。EYSG画伯くん，YOURYちゃん，ROUGE OF GRAYくんあたりが惜しかった人たちです。

薄墨とホワイトと使った効果は印刷にでにくいので多用している人は注意してね。

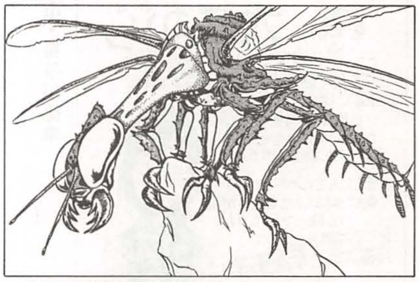
来月は東京都世田谷区・OJYOUくんのリクエストで「金貨とカマキリの合成」。しめ切りは4月16日必着まで。



▲静岡県磐田郡・楠　健吾



▲埼玉県入間郡・利都矢



▲奈良県桜井市・ことんている

MUSIC

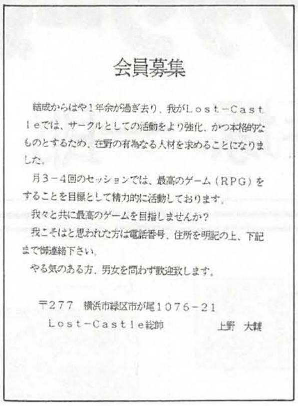
★手塚さん，こんにちは。ぼくも手塚さんと同じく布袋寅泰が好きです。ところで，PSY・S（サイズと読む）というアーチストを知っていますか。もし知らなかったら聴いてみてください。特に，4枚目のアルバムの5曲目と6曲目が最高です。　［北海道函館市・K1］

■手塚：PSY・Sは，3枚ほどCDを持っています。うーん，どれが4枚目なのかわからないのが残念です。

ぼくの好きなのはアルバム「ノンフィクション」に入っている「パラシュート・リミット」という曲。

ファンタジー通信伝言板




会員募集

結成からはや1年余が過ぎ去り，我がLost-Castleでは，サークルとしての活動をより強化，かつ本格的なものとするため，在野の有為なる人材を求めることになりました。

月3－4回のセッションでは，最高のゲーム（RPG）をすることを目標として精力的に活動しております。

我々と共に最高のゲームを目指しませんか？

我こそはと思われた方は電話番号，住所を明記の上，下記まで御連絡下さい。

やる気のある方，男女を問わず歓迎致します。

〒277　横浜市緑区市が尾1076－21

Lost-Castle総帥　上野　大輔



読者のコーナー

★人間は夢がなくては生きられません。夢や目標のない人生なんて，何にもならないのではないでしょうか。一人ひとりが大きな夢に向かって努力していく——その夢の発展したものが「ファンタジー」だと思います。自分が叶えることのできない夢や希望によって創りだされた世界に生まれるのが「ファンタジー」であり，発展した夢なのです。だから，人生に「ファンタジー」も大切なのではないでしょうか。

［群馬県富岡市・MILKY］

■手塚：自分では叶えることができない夢は誰もが持っていることと思います。しかし，そこで終わらせてしまっては夢に申しわけないのではないでしょうか。叶えられなくても，それを「表現」することは可能かもしれません。「創作」とは，そのようなことを指しているのだと思います。

新生ファン通の目指すところは「創作」です。イラスト，小説，詞など以外にも表現方法はあるはず。みんなで，それを捜していきましょう。

★ぼくがファンタジー・ファンになったきっかけの本を紹介しましょう。佐藤さとる著の「コロボックル物語」です。全五巻のこの本は子ども向けと思われがちですが，おとなだって十分に楽しめる日本ファンタジーの大傑作と言えます。ヒロイック・ファンタジーもいいですが，たまにはコロボックルたちの生きざまが伝わってくる，このような作品もいいと思います。

［熊本県水俣市・田中智彦］

■手塚：えー，同様のお便りを大阪府高槻市のPrajnaくんからもいただきました。コロボックルとは「蕗（ふき）の下の人」の意で，アイヌの伝説によると，アイヌよりも以前から北海道に住んでいたとされる小人のこと。講談社文庫から5冊でています。それぞれの巻は独立した読物になっているので，興味のある人はどうぞ。

★こんにちは。ファン通とかに投稿している人は，いろいろなペンネームを考えていますね。また，小説やマンガなどは（ファンタジーでは特に）登場人物の名前や地名などを，よくこれだけ思いつくと感心してしまいます。これらは，どうやって考えているのでしょうか。

［徳島市・匿名希望］

■手塚：えーと，つまり「外人名前」の創りかたを教えてほしいというわけですね。簡単なのは，実在の名前や単語をアレンジする方法でしょう。

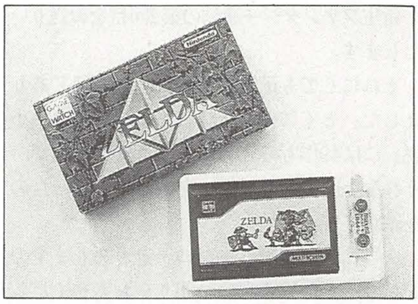
ぼくはフランス語をやっていたので，その辞書を参考にしたりしていました。小説「最後の竜に捧げる歌」のヒロインは，視覚的な文章を心がけようという気持ちがあったので「ビジュアル」をアレンジして「ヴィジル」とした思い出があります。気をつけてほしいのは，妙に言いにくい名前にしないこと。覚えやすい名前が一番だと思います。



◀東京都小平市・長谷川徳幸

GAME

最初に紹介するのは，任天堂のゲーム・ウオッチである「ゼルダ」です。日本製なのですが，おそらく国内では買えないと思います。「ドンキー・コング」のような2画面タイプのもので，各面のデカキャラとの戦闘はもちろんのこと，アイテムを取ればマップも見られるし，クリアするたびにトライ・フォースが集まっていきます。空港の免税店などで扱っているので，海外に行くお父さんに買ってきてもらう！



つぎもゲーム・ウオッチ。タイガー・エレクトロニクス社の製品で「ガントレット」。迷路状のフィールドをカギや爆弾を拾い，モンスターをやっつけながら出口を目指します。見城こうじ氏も絶賛の作品です。これは，ハワイのアラモアナ・ショッピングセンターで買ったもの。

日本円に換算すると2,400円ぐらい。「ゼルダ」のほうは4,500円と少々高価です。



リレー小説「神の剣」第二章

ディーンの剣を叩き折ったコームは，返す刀で相手の首を狙う。相手を殺すこと。それは，全力で戦い合った《戦士》同士の礼儀であるから。しかし——！

コームの「神の剣」は持ち主の意志に反し，ディーンの首にではなく左腕を斬り落としたのだった。

敗北した《戦士》としての運命を受け入れようと閉じていたディーンの両目が，かっと見開かれた。怖い目がにらむ。

うめき声を漏らしたのは，相手を傷つけたはずのコームの唇。死を覚悟した相手を辱めてしまったことへの後悔が容赦なく襲いかかる。《戦士》である自分が，斬りつける場所を誤るとは思えない。まるで剣に意志があるかのようだった。

「あんた，それでも《戦士》か」

ディーンが唸るように言う。

「なぜ，ひと思いに殺さぬのだ」

『くくく，殺すには惜しいからよ』

答えたのは，しわがれた声。コームの声ではなく，ましてやディーンのものでもない。ふたりは辺りを見回す。朽ちかけた祭壇。人の気配はない。声は続く。

『そなたらには素質はある。だが，まだまだ未熟だ。殺すのだ，もっと多くの者を。さすれば解放者たる道は開かれん！』

声の主は，そして沈黙した。

神の剣とは，神が己れの生命を断つために造りあげたもの。人々の信仰心を糧として生きる神が，それを失うのは死よりも苦しい。偉大な力と巨大な身体を亡くした神を想像できるだろうか。だから剣を造った。いつ，その時が訪れてもいいように。

声の主は，剣だったのだろうか。

ふと，コームは考え，神をも殺せると言われる剣を見る。だが，剣は語らぬ。左肩を押さえ，自分をにらむディーンをそのままに，コームは祭壇をあとにする。

背中で復讐を誓うディーンの声がした。

*

49作もの応募をいただきましたが，かなり大きな変更があったので，申しわけありませんが，今回もぼくが書くことになってしまいました。送ってくださったみなさん，ごめんなさい。増ページにより，作品を2作も掲載可能となったことが原因です。

今回のを読んでもらえればわかるように，コームもディーンも生きています。そして，別の道を進みながらも，近いうちに再会するでしょう。つまり，コームとディーンのそれぞれが主人公の作品を募集してしまおうというわけなのです。どちらを主人公にしたのかは封筒に明記してください。応募は原稿用紙のみ。文字数は19文字×40行以内。しめ切りは4月16日必着まで。

キャラクター



◀東京都足立区・浅田　浩

お便り待ってます

投稿の急激な増加に，いきなり次号の増ページが決定しました。みなさんのお陰です。ただ，お便りが減ってしまえば減ページもあるでしょうから安心はできませんけれど(泣)。ファン通は，みなさんが創るページだと改めて痛感しました。というわけで山ほどお便りください。ファンタジーに関係のあるものなら何でもOKです。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ファンタジー通信」それぞれの係

ファンタジー通信イラスト・ギャラリー

忙しいんです。本当です。信じてください。ごめんなさい。ぺこぺこ。もう何のことか気づいた人もいるでしょうが，4月中に別冊はでなくなっていまいました。え，そんなことはわかっていた？　くやしい…。本当は「今，書いているのは『ファン通別冊III』で，IやIIはもう絶版だよ」なんてウソをつこうと思っていたのに。いやー，根が正直なもんで…へへへ。もう少し時間くださいね。あ，2月11日にチョコくださったみなさん，ありがとうございます。時間を見つけてお礼のお手紙でも書きます。



▲広島県安芸郡・羽崎　澪
㊥：2月2日が誕生日だったそうで。おめでとう！



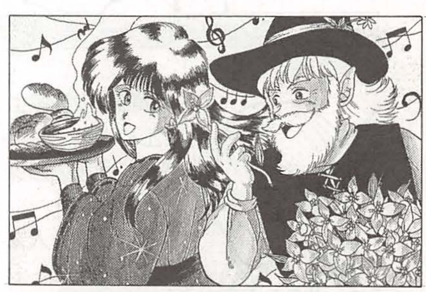
▲長野県諏訪郡・白夜
㊥：いま，明かす衝撃(?)の事実。キミのファンです



▲広島県安芸郡・まこぷ
㊥：点描すると載りやすいというのは，たぶん迷信です



▲埼玉県北葛飾郡・柿葉しょういち
㊥：ちょいとトーンが多いけどうまいぞ。また送ってね



▲大阪府茨木市・優利伊
㊥：指輪物語のトム・ボンバディルです。幸せそうだね

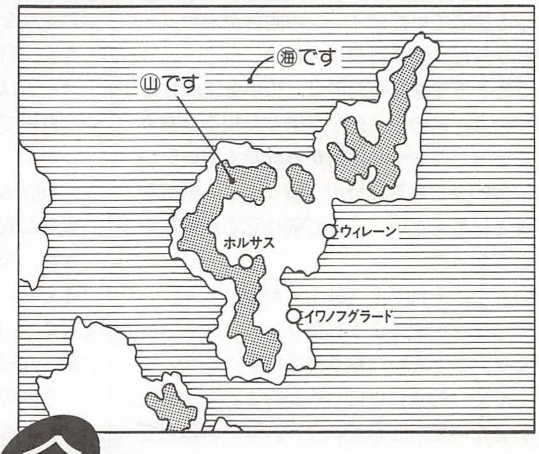
テーブルトークRPGコーナー
ワープスファンタジー誌上プレイング ジェノサイドワールド・キャンペーン その22
●シドの不幸な1日

ORG/大貫 昌幸

1か月のごぶさたです。前回はプレイヤー同士の対立を表面に出してみました。今月はフィーニアの行動に注目してくださいね。そして，シドくんのファンの皆さんへ。先に謝っておきますから，後で怒らないでくださいね。何と，今月でシドくんは死んでしまうのです。タイトルを見て，ピーンときた人もいるでしょうね。

わぁ～。やっぱり怒ってるでしょ。カミソリ入りの封筒なんて送らないでくださいよ。これがボクからのエイプリール・フールなんですから。驚いたぁ～！　そうなんです。今の話しは全部ウソ。デタラメですよ。はははははは……。

ところで，今月も増ページにはなりませんでした。短いスペースですが，今月もお付き合いください。それではストーリーのスタートです。



キャラクター紹介



有角族の女戦士（レベル2）。愛用の武器はシルバー・レイピア。

シュレア・ストランディ・バックホーン



水の精霊族（ウィンデーネ）の魔導戦士兼魔術師（2レベル）。パーティのリーダーらしい。得意技はエネルギー・ブラスト。

シド・ウェットブレイド



トリコーン（三本角の有角族）の狂戦士（2レベル）。愛用の武器はスティール製のポールアックス。

ジョン・カーター



人間の狂戦士兼聖職者（2レベル）。必殺技はジョンとのダブル・バーサーク（狂戦士化）。愛用の武器はダブルメイス。

マーティン・カーペンター



有翼族の女聖戦士（2レベル）。愛用の武器はロングソード。キャラクター人気コンテストのトップを独走中。

フィーニア・リフレイン



人間の冒険者（2レベル）。GMのコントロールするNPC（ノン・プレイヤー・キャラクター）。シドとその婚約者をからめた三角関係が楽しみ。

モード・アダムス

前回までのあらすじ

冒険者たちの活躍により，ユーグランド北方の海にかけられた呪いは解き放たれ，魔の海域は消滅した。

しかしその代償として，キャラクターたちは暗黒の精霊神ラ・オスキュリテを信仰する闇の精霊族（シェード）の司祭に，〝13日の金曜日〟という死の呪い（デス・カース）をかけられてしまう。

呪いをかけられたキャラクターは，13日になると永遠の悪夢の中に引き込まれてしまい，夢の中で殺されると現実の世界でも死亡してしまうのだ。

キャラクターに残された時間は僅か1週間。その間に呪いを解く方法を見つけださなければならない。

ユーグランドの首都ウィレーンで，呪いを解くには「姿なき女王」と呼ばれるカップが必要であるという情報を得たパーティは，シドの故郷ホルサスへと向かうことにした。「姿なき女王」は，ユーグランドの精霊族に伝わるマジカル・アイテムで，シドの実家ウェットブレイド家の家宝として保管されているはずの品物である。

しかしながら，「姿なき女王」は数年ほど前に，何者かによって盗み出されていたのだ。いっぽう，永遠の命を求めるシルヴィアは犠牲として捧げる為に妖魔忍軍を率いて執拗に実の妹シュレアの命を狙っていた。

エチュード23

GM：今月も増ページならず。少ないスペースでも，がんばっていきましょう。

フィーニア：シドさんの家に着いたところからですね。

GM：はい。

マーティン：こら，シド！　どこに行くんだよ。

シド：別に……。

ジョン：逃げようたってダメだぞ。

シュレア：当然女性の私はモードさんの味方ですからね。

シド：あのですねぇ。

GM：もちろん，こっちも逃がさないよ。シドのフィアンセは，しっかりと君の手を握っているから。
「嬉しいわ。きっと戻って来てくれると信じていたんだから。約束は覚えてるわよね」

マーティン：モテる男はいいなぁ。

シュレア：ところで，シドのフィアンセって何ていう名前なの。

GM：あれ？　まだ言ってなかったかな。えーと，ミランダ・ジェロームさんと言うんだ。

フィーニア：モードさんのようすは。

GM：冷たい視線をシドに送ってるよ。

シド：モードさんに，目でゴメンと謝りますよ。それから，ミランダを説得しましょう。

GM：なんて言うの？

シド：「そうじゃないんだ。ボクたちは大切な用事があって……。それに約束にしたって，ボクたちの両親が勝手に決めたことだし……」

シュレア：男らしくないわね。弁解してるわ。

シド：……。

GM：「ねぇ疲れてるんでしょ。シーちゃんの部屋は出かける前のままになっているから」

フィーニア：ミランダさんでしたよね。シドさんのフィアンセって。

GM：はい。

フィーニア：「シドさんとの再会が嬉しいのはわかりますけど，私たちには大切な用事があるんです。感激の対面は後にしてもらえませんか」

GM：「なぁ～に，この人。それよりシーちゃん。シーちゃんの部屋で旅の話しを聞かせてよ」

ジョン：ぐわぁ～！　もう駄目だ。マスター，その女性言葉やめてくれ。

フィーニア：なんでそんなにじょうずなのかしら。

GM：思わず，身も心も女になってしまいそうで，自分が怖い。



シド：うっ。想像しただけで怖い。

シュレア：やめてー！　空想がとまんないわ。

プレイヤー全員が，女装したGMを想像して笑い転げた為，この後ゲームが30分ほど中断してしまいました。

GM：腹を抱えて笑うのもいいけど，ええかげんに話しを進めてよ。

フィーニア：でも，マスターが女になりたいなんて言うからいけないんでしょ。

シド：では親父殿に会いに行きましょうか。

ジョン：待ったぁ～。

シド：何だ？

ジョン：しばらく三角関係を見て楽しもう。

シド：もうやめてくれよ。

GM：うむ。それも楽しいだろうな。

フィーニア：私もいいわよ。この雰囲気になれなくちゃね。

マーティン：では，ミランダさんとモードさんのやりとりを見ましょうか。

シュレア：そうそう，情報収集にはGMの一人芝居が一番だわ。

GM：しまった！　自分で墓穴を……。

ジョン：ホルスタイン！

GM：そこまでマスターに頼るか。

シュレア：とりあえず，そのシチュエーションを見てから考えましょうかと。

マーティン：さぁ，みんなで考えよう！

フィーニア：ミリオーン・スロット！

GM：NPCが50万円当てたって，猫に小判だよ。

フィーニア：やめましょう。TVネタは。

ジョン：またまたまた。自分で言っておいて。

フィーニア：あなたたちに合わそうと努力してるんでしょ。

マーティン：なら，もっとだな。

フィーニア：あのねぇ。

GM：まっ，いいか。それでは話しをまとめるよ。ひとまずミランダと別かれたキミたちは，応接間でシドの親父さんと会うことになったんだ。

シド：親父殿のようすは？

GM：ハピネスだね。シドが帰ってきたことをとても喜んでいるよ。

シド：なら，状況を話して，〝姿なき女王〟についての情報を聞きだしましょう。

エチュード24

GM：その前に，シドの婚約者の話しからね。

マーティン：待ってました。

シド：しなくていいですよ。

GM：でも，みんな聞きたいでしょ。

マーティン：いかにも。

シュレア：興味があるわね。

GM：ミランダの親父さんとシドの親父さんは，ユーグランドに住むウィンデーネの貴族でも，とても仲がよい親友同士だったんだ。それで，お互いに子供が生まれたら結婚させようという約束をしていたんだ。

シュレア：それから。

GM：シドの両親はその話しをシドにしていなかったんだけど，ミランダのほうはしっかりと聞いていたんだ。もちろん，聞いたのは子供の頃だけど，彼女はそれをずうっと覚えていたわけだ。そして数年前，ミランダの両親が事故で死亡したとき，ミランダはウェットブレイト家に引き取られることになったんだ。そしてそのとき，はじめてシドと会ったにもかかわらずミランダは，一目でシドに恋してしまったというわけなんだ。

シド：なっ。悪いのはオレの両親だろ。

フィーニア：あなたのほうが悪いわよ。

シュレア：で，何でシドはミランダさんを残して旅に出たのよ。

シド：設定（GMの陰謀）では，こっちには結婚する意志がなかったから，修業を理由に旅に出たことになっているらしい。もちろん，オレの両親には，ミランダと結婚する意志のないことは告げてあるよ。

GM：でも，それはミランダさんには伝わってないようだね。

シド：そんなぁ～。

GM：「ミランダも美しくなったし，お前の相手としてふさわしいと思うのだが，どう思うね。もしミランダとお前が結婚すれば，私も亡くなった友人との約束を守れるのだが」と，シドの親父さんね。

シド：「ボクはミランダと結婚するつもりはありませんよ。だいたい父さんがいけないんでしょ。そんな大切なことを黙っているから」

GM：しかし，ミス・モードと出会わなかったら，どーなってただろうね。

マーティン：だんな～。それが男の甲斐性というものですよ。

フィーニア&シュレア：シド，許すまーじ！

シド：あのですねぇ。

シュレア：これからが楽しみね。

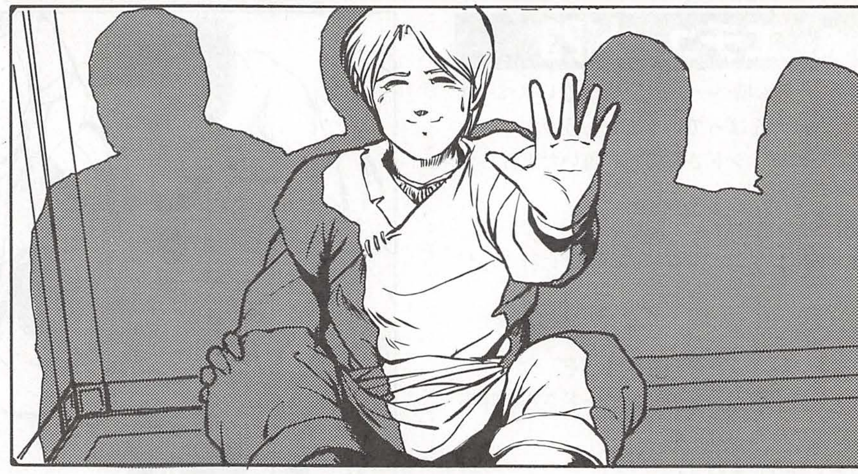
フィーニア：で，カップのほうは？

GM：一応，ウィンデーネに伝わる聖宝であるから，ウェッドブレイド家のほうでも八方手をつくして探してみたんだけどね。結局発見できなかったんだ。

ジョン：いいや。どこかにある。でなければ，オレたちが呪い殺されてしまうではないか。

マーティン：そのときに手に入れた手がかりのようなものは？

GM：なら，「役に立つかどうかわからないが」と，シドの親父さんは話しはじめる。どうやら，噂では，〝姿なき女王〟は南にある自由貿易都市イワノフグラードの盗品市場で売られていたらしいよ。その後の消息はプッツリだけどね。



シュレア：いつの話しです。

GM：ちょうど3年ほど前だね。

ジョン：「そのカップは間違いなく盗まれたんですよね」と，シドの親父さんに確認してみた。

GM：「はい。気がついてた時には宝物庫から消えていまして」

ジョン：「なら，カップは盗まれたとは限らないですね」

GM：はぁ!?

ジョン：「カップに足が生えて，自分で動いたのかも」

シド：あのなぁ。

フィーニア：やめてよ！　また変なことを想像しちゃうじゃない。きゃはははは。

シュレア：どうしたの。

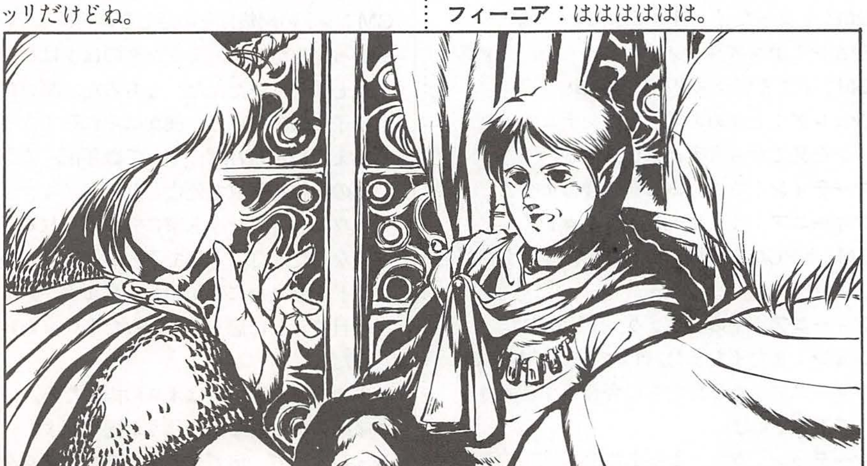
フィーニア：また女装したマスター思いだしちゃった。

GM：ところが笑っていられないのだよ。ジョンの疑問に対して，シドの親父さんは「いや，ジョンくんの言うとおりかも知れない」と答えるのだよ。

シュレア：どっかーん！

シド：おいおい。

フィーニア：はははははは。



GM：「〝姿なき女王〟は，その名前のとおり，私たちが必要とする時には，決してその姿を見せたことがありません。必要なときには，どこかに消えてしまう。それが〝姿なき女王〟の名前の由来となったのです。ですから，〝姿なき女王〟の本当の名前や秘められた力は，誰にもわかっていないのです」

フィーニア：「それでは，カップ自体に意志みたいなものがあるとお考えなのですね」

GM：「はい」

マーティン：「なら，イワノフグラードに向かうのがよかろう」

フィーニア：そうね。

シド：オレもそのほうが助かる。

ジョン：お前は残っていていいぞ。

シド：ぐぅ。

シュレア：そろそろかしら。シド！　いいかげんだしなさい。

シド：何のことだ。

マーティン：（ピーンときたぞ）とっとだせよ！

フィーニア：!?

シュレア：あなたが持って逃げたってことはわかってるのよ。

シド：何だよそれ。

マーティン：旅に出るための金が欲しかったんだよな。

シュレア：泥棒市場に売ったんなら，その場所も教えなさい。

シド：あのなぁ～。

シュレア：さぁ，早く。

シド：何でだよ。

シュレア：あら，簡単な推理よ。誰だってわかるわ。

ジョン：確かに動機はあるな。

シド：なら推理の過程を説明してみろよ。

シュレア：いい。何故かシドは今度のことでは，実家に戻るのを嫌がっていたでしょ。それにカップの情報を出ししぶっていたで

しょ。人にいえないときは，自分に非があるときよ。つまり，自分が犯人のわけ。ね，簡単でしょ。
シド：メチャクチャだよ。それは。
フィーニア：ミランダさんのことは？
シュレア：えーと。
ジョン：オレが言う。思いつきだけどな。犯行現場を彼女に見られたのだな。だから，彼女に結婚しようなんて嘘をついたのだ。でも，ミランダはシドの嘘を信じてしまった。
GM：「本当なんですかシドさん。ひどい人なんですね。ぐすん」とミス・モード。
マーティン：あっ。女の子泣かした。この人でなしめ。
シド：誤解だぁ～。
フィーニア：「シドさん。ざんげをするなら，今のうちだけですよ。今なら，神様もきっと許してくれるでしょう」
シド：ひっでいー！
マーティン：なら，ミランダさんに直接聞いてみよう。シドに結婚しようって言われましたかって。
ジョン：なーる。すると彼女はイエスと答えるに決まっているからな。自動的にシドが犯人になって，無事事件は解決。
フィーニア：でもカップが手に入らないと呪いが解けませんよ。
ジョン：あっ。オレたちも全滅。ハッピーエンドだ。
シド：おのれは，何てことを言うんだ。
シュレア：シドをいじめるのにも飽きたし，ミランダさんにカップのことでも聞いてみましょう。
シド：それはまずいょ。
マーティン：何か言ったか。
シド：別に。
シュレア：やっぱり，何か隠してるわね。
シド：ううん。
シュレア：怪しい！
ジョン：シドさっ，早く話したほうが身のためだぞ。
マーティン：はやくゲロして，楽になっちゃえよ。
フィーニア：モードさんが可哀想だとは思わないの。
シド：わー。誰か助けてくれ。
GM：はいはい。では今月はここまでにしましょう。シドとミランダの間に隠された事実とは何か。それは次号のお楽しみ。ではまたね。グッドバイ！

当選者の発表

3月号で発表した「ドラゴンランスカードゲーム」のプレゼントに，たくさんのご応募ありがとうございました。当選者は次の5名の方に決定しました。おめでとうございます。

- ●滋賀県　**三谷　恵理子**
- ●大阪府　**河岸　保**
- ●山口県　**兼森　譲**
- ●岩手県　**佐々木　宏和**
- ●鹿児島県　**吉永　辰一**

（敬称略）

キャラクター人気コンテスト

今月の順位は以下のとおりです。

順位	キャラクター	票数
1位	シュレア	12票
2位	ジョン	8票
3位	キーラ	7票
3位	マーティン	7票
3位	シド	7票
6位	シルヴィア	5票
6位	フィーニア	5票
8位	モード	4票
9位	バゴス	1票
9位	レイティア	1票

キャラクター人気コンテスに応募する場合は，必ずハガキの表に「キャラクター人気コンテスト」と，記入してくださいね。それと1枚のハガキでは，一人だけを推薦してください。

なお，第7回までの累積結果による総合順位は以下のとおりになります。

順位	キャラクター	票数
1位	フィーニア	70票
2位	シド	65票
3位	モード	59票
4位	マーティン	52票
4位	シュレア	52票
6位	シルヴィア	51票
7位	ジョン	42票
8位	キーラ	7票

このコーナーに関するお手紙の応募は，下記住所まで。

〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
電波新聞社 月刊マイコンBASICマガジン
編集部・テーブルトークRPGコーナー

＊　WARPSに関するお問い合わせは㈱ツクダホビーまで。
〒111　東京都台東区元浅草3－1－3　☎03－843－1139・1130

イラストコーナー



◀BY Azrael
○ 今月のシュレアはどうだったかな。これからも応援してね。



◀BY ESTINA
○ 今度はミランダやキーラ，男性キャラもかいてね。

BY バブ▶
○ キーラはいきなり人気キャラになったね。



BY 冬杜 樹▶
○ 一時の死亡説も何とやら，これからも活躍するからね。



WOLF GAMERS

さらに新たな正しい時代を！

諸君は、この時代に強いられ率いられて
奴隷のように忍従することを欲するか
むしろ諸君よ、更に新たな正しい時代をつくれ

新たな詩人よ
嵐から雲から光から新たな透明なエネルギーを得て
人と地球にとるべき形を暗示せよ

ウルフチーム戦記vol.27

常夏の島ハワイ…、しかしそこは期待とは裏腹に雨であった。ウルフが行くところ雨あり、誰が雨男なのか知らないが龍神にでも好かれたのだろうか。そんな中私はカウアイ島のトレーナーに身を包みながら、花粉症のことを思う。はたしてこの温かい環境の中で花粉症が回復するだろうか？否、悲しくもハワイにいながらも花粉症は容赦なく猛威を奮ってくれたのだ。

そして帰国、東京の寒空の中を歩く私に花粉が降りかかった。最悪の日々、桜の季節が待ち遠しい今日この頃である。

待ち遠しいといえば現在製作が煮詰まっている「グラナダ」。X68Kユーザーに送る自信作だ。最高５重に及ぶ多重スクロールや立体火山、スポット処理などの演出も完成し、後は発売を待つばかりとなった。一見平凡そうな画面の中に詰まった僕達のゲームへの情熱を感じて欲しい。

一方メガドライブの「AXIS〜FZ戦記〜」だが、初めてのメガドライブということもあって皆悪戦苦闘しているが、製作は順調だ。クォータービューという新視点を引っさげて、リアル・バトルが繰り広げられるのももう少し。来月あたりは詳しく紹介できると思う。期待してくれたまえ。

(AKISHINO)

××を斬る！

はーれたそらー
そーよぐかぜー

去る３月６日、ウルフは念願であったハワイへと口笛軽く旅だったのであった。

機上の人となり６時間半後、ついに我々は常夏の楽園へ降り立ったのだが・・・。

はーれたそらー
そーよぐかぜー

現地の人は朝の雨を「モーニングシャワー」と呼ぶそうだが、我々の滞在中それが時を選ばず一日中気の向くままに降り注いでいたのは、何故なんだろうか？

はーれたそらー
そーよぐかぜー

日本のような蒸し暑い夜、ホテルの前の交差点。

「おにいさん、あそびすき？」

？？

「きんちゃくばらさんだんじめ」

？？？

(IZ)

涼たんのみんなと遊ぼう！



▲茨城県　井坂由紀子さん



▲神奈川県　$C_2H_4O_2Cl_4$さん



▲広島県　CAROLさん



▲神奈川県　Dioxineさん



▲群馬県　七色空さん



▲石川県　ケルベロスⅢ世さん

アローハ！ 今私はハワイはワイキキビーチの目の前、シェラトン・ワイキキホテルの自室でこれを書いている。

灼熱の太陽と青々と広がる海、まさにマリン・リゾートだ。日本から持ち込んだ読者諸君の葉書きを読みながら、ブルーハワイを飲みほす。日本の縁側でのビールもいいが、ちょっとリッチな気分に浸るのも悪くはあるまい。

パワー充電完了！ さぁみんな、もっともっとパワーにあふれたお葉書き待ってるぜ!!

●RK早稲田すとーりぃ●

はーあるの小川はさらさら行くよ・・・。てなわけで、こんにちは塩生です。

さて今回は、WOLFの新たなメンバー、栢野(かやの)さんをご紹介しましょう。

［塩生］：こんにちわ

［栢野］：一太郎頭いいべ！

［塩生］：・・・栢野さんの仕事は営業でしたよね？

［栢野］：Really?

［ぼの○の塩生］：Reallyってなーに？

［栢野］：ほんとう！

［塩生］：・・・とにかく栢野さんは毎日営業のほかにOGAちゃんのサポートもしているわけですけども、どうですかウルフの職場は？

［栢野］：X68Kの「あーくしゅ」のチェックが楽しみで夜も眠れません。(わくわく)

［塩生］：そうか栢野さんはゲームのチェックもしてるんですね！

［栢野］：あたりめーだべ！　俺、岡山で2番目くらいだったんだから。

［塩生］：栢野さん岡山だったんですね？

［栢野］：そーだよ悪いかよ？

［塩生］：とにかく栢野さんにはウルフの仕事をいろいろと吸収してもらってほしいですね。

［栢野］：おれはスポンジか？

ということで今回はわけ分からない会話になってしまいましたが今後とも栢野さんをよろしくおねがいしますね！　(塩生)

僕Pちゃん

先月、僕がMMLライブラリの募集したところ64枚もいただきました。最初は10枚位だろうと思い当選者は３人にということでしたが、これだけくると３人は少なすぎるのでボードなし５名、ボードあり(2D)５名、(2HD)５名に増やしました。

たくさんの応募ありがとうございました。

さっそく当選者の発表をしたいと思います。(敬称略)

サウンドボードⅡなし

東京都　青柳　元康，愛媛県　早川　善久

鳥取県　藤原　茂広，福井県　友田　政直

神奈川県　後藤　匡文

サウンドボードⅡあり(2D)

兵庫県　山崎　直矢，愛媛県　中村　卓

鹿児島　岩下　修，埼玉県　荻野　東

東京都　町田　富士男

サウンドボードⅡあり(2HD)

長崎県　立井　匡樹，新潟県　松永　哲也

愛媛県　古井　光晴，京都府　奥井　玄徳

神奈川県　岡田　正雄

宇野さんに聞かせたら“全然だめだな”ときっぱり言われてしまいましたが皆さんはどう思うでしょうか？

最近はコンピューターミュージックがはやっているようで葉書にも“僕もやっています”みたいなことがたくさん書いていました、MMLはおもしろいので是非皆さんにもやってもらいたいと思います。　(P)

新シナリオライター日記

ハワイ社員旅行のひとコマ。

おおっ、こ、これが飛行機なのかぁ!?

かっぺ(ど田舎者)の私は、成田エア・ポートにたたずむ飛行機達を見た瞬間、そう思った。初めての海外旅行、初めての飛行機、何もかもが新鮮だった。

落ちないでくれ〜っ!!

飛行機の中、私は念仏のごとく心の中で唱えていた。機内持ち込みの手荷物には油性ペンとシステム手帳とビニール袋。遺書をしたためる準備は万全だ。

なにぃ、シールドが回復しないだぁ!?

ハワイのゲーセンで某社のナイト○トライカーをやって絶叫。面クリア時にシールドが回復しない…。こ、これでは点かせが出来ないではないか。

こ、これはスゴイ…。

社会勉強(あえて内容は言わない)をして一言。いや〜、ハワイは本当にいいところでした。　(井上)

Cook あーくしゅ

のいちごケーキ (G)



ゲーマーズ・ホット・アクセス ☎03(5273)4795

乙女のつれづれ

ウルフのポリネシアンぎゃることOGAちゃんは、ひとりだけ皮がむけるほど日焼けをしてしまいました。みんな飛行機に乗るのは初めてなので、余裕で眠る人、祈る人、泣き叫ぶ人(それはあたしだってーの)などなどパニックしましたが、楽しい旅行でした。これで私の経験値もWP値も上がって、ようやくフ○○の呪文が使えるわ。

さあ、ウォーレンを倒して晴やかに新学期をむかえましょう!　(OGA)

Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム　〒162　東京都新宿区馬場下町61　RK早稲田ビル5F

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺町ノ内5番地の3
㈱エス・ピー・エス
☎0245-45-5777

“春が来た春が来たどこに来た～”と…今月は季節柄いつもより増して脳天気になるあっこがお送りします。いや～天気よくてこうなんて一か暑くもなく寒くもない「ぽぉわ～ん」としたのあたし好きなんだよなぁ。

ところで，新社会人になったあなたも，新学期をむかえたあなたも気持ち新たに仕事に勉学にもちろんゲームにがんばりましょうネ!!

by アッコ

OASYS 30AX版「棋太平」誕生

(＊やばぜばび)ちゃんのCMで御馴染のワープロOASYS30AXに「棋太平」が仲間入りです。ワープロに将棋とちょっと重宝しちゃう気分。さて，この棋太平OASYS版は，データディスクの作成が他機種と違っています。OASYSの補助ディスクにある「文書ディスク作成」を使用するようになりますが，御安心ください。そこはおりこうな「棋太平」君です。ちゃんとゲームデータとワープロデータを見分けますからワープロデータを壊してしまうような馬鹿はしません。詳しくは説明書見てね。

(＊山瀬まみ)

★

X68000版 サイバリオン 移植順調

SHARP/SPS製品も「グラディウス」から始まってもう13本になり，その栄えある13本目はTAITOの「サイバリオン」であります。

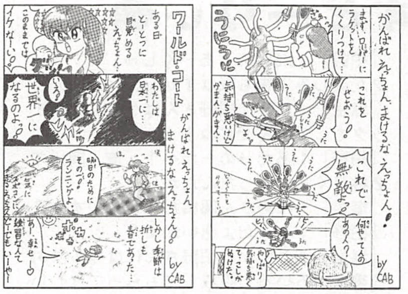
今回は初の開発スタッフ2名で移植中。連日「ゴーロゴーロ」奴らは寝ている…わきゃないよね。ゴーロゴーロいってるのはトラックボールを回す音。工具持ち出し，なにやらゲームの解析に余念がありません。先日，キャラクターのテストプログラムを見せてもらいましたけど，キャラクターがでかいのには驚きました。あのボスが動くんだから今から出来が楽しみだわぁ。

この「サイバリオン」まさかキーボードのうえゴーロゴーロできませんからねぇ。もちろんSHARPの純正トラックボール対応の予定です。ちっとはゲーセンの感覚味わえるかな？乞うご期待。

★

“頑張れえっちょん負けるなえっちょん”「ワールドコート」X68000

CABくんいつも4コマ漫画のイラストありがとう。てなわけで，こちらも見逃せないゲームです。以前は休み時間ともなればPCエンジンのワールドコートやりこなしてましたからねぇ。でも移植はゲーセン版だけど主任のことだからものすげぇの作ってくれることでしょう。話によれば今はBGMのテスト用プログラムはできているとかなんとか…。発売はSPSからで，6月以降の予定です。





埼玉県新座市
●CAB

SPS-NET情報　by 大五郎

時の経つのは早いもので，もう4月になってしまいました。

SPS-NETも，今春に向かって衣替えを考えております。その第一陣がモデムの高速化!!　簡単に言えば現在使用しているモデムを，MD2400F(MNP5)からMD24FS7(MNP7)に取り替えようという訳です。MNPクラス7の価格も少し前の2400bpsモデムを買うのと同じ位の価格にまで下がってきましたので今後普及して行くだろうと見込んでのモデム入れ替えです。

それに伴って，ホストも高速化を行ないました。

3/2号に掲載されましたSPS-NET紹介で，X68K間のリンクスピードが52Kbpsと紹介されていましたが，高速化により現在では78Kbpsまでスピードが上がっています。

処理速度の高速を売り物にしているNETですから今後まだまだ高速化をはかっていきたいと思っております。

●**現在のアクセス状況**

相変わらずX68Kユーザーが多いですね～っ。会員はあっと言う間に500人を越してしまい現在約580人。アクセスカウントはまもなく20万回を達成できそうです。

当然1日の平均アクセスカウントもうなぎ登りで，平均300回と言うところでしょうか。以前ですと200～250人が平均だったのですが…嬉しいことです。

●**ボード状況**

なんといってもだんとつなのが，「X68Kライブラリ」のボードです。内容は，MIDI関係が多いようです。

また，GAMEのボードは，新作に関しての情報やら，プレイしての感想やらで，大半を占めています。

これからゲームを買おうとしている方の参考になっているようです。

以上，SPS-NET情報でした。来月号でまたお会いしましょう。

お葉書あ～りがぁとなぁいのコーナー

今月もたくさんお葉書あ～りがぁとなぁい。



★なかなか可愛いじゃん。どしどしイラスト送っておくれー！
和歌山県那賀郡
●酒井くれは



★文字君にもらった“ワルキューレ”のハガキ，もったいなくて，あたしが隠してもってるのさっ！
埼玉県川口市
●石橋文字隼人



東京都小金井市
●ばけぴっ!!



★おいおいおい！
東京都小金井市●ばけぴっ!!



★これこれこれ！
東京都小金井市●ばけぴっ!!

★それはね「銀曜日のおとぎ話」っていうの……こういうゲーム作ってよって主任にお願いしているの……



★あたしも待っていたりしてます。これからもよろしく！



●鳥取県岩美郡・ＬＩＮＤＡ



★なかなかかいいですねぇー。次回も期待してます。
●Ｙ．Ｔ



★んーメルヘンチック……。こういうゲームあたし好きっ。
新潟県新潟市●いそ

★きっと日焼けしたのよ。サンドラちゃん……
新潟県新潟市●いそ



★強力だわっ。でもこーいうノリって好きョあたし。
鹿児島県枕崎市
●ぎた・りっち

ART & TECHNOLOGY

Artec Trend

ARTEC アーテックCorp
〒177 東京都練馬区石神井1－26－13 福本ビル3Ｆ
「アーテックトレンド」○○○係 ＴＥＬ03(904)0440

ぜーんぶ！ よろしく!!

バルバトゥスの魔女はPC88のオーソドックスRPG，**ダークレイス**はPC98の3D-RPGである。ぜひ買うしかないな。

ディガンの魔石は変なRPG(？)だ。今頃ではあるが買ってもいいと思うぞよ。コイツはガデュリンシリーズの第１作なのだ。『**カデュリン**』は**小説**もあるし，**OAV**もあるし，**CD**もあるぞ。全部よろしくな。

アートレ天国 お伝え！

[声] とつぜんですがっ！ ミネサガⅡは一体どこへ行ってしまったのでせう？ 進行しているのでしょうか？ まさか制作スタッフが夜逃げしたとか。－中略－とにかく待ってますから，がんばってください。

(埼玉県新座市：ＣＡＢ)

[担] 平和にきちんと進行してますよ。発売はまだまだ先になりそうです。発売日等についての情報は，アーテックからは何とも言えません(単独制作じゃないので)。

まあ，スーパーファミコン版ガデュリンの開発も始まったので，それよりかは先になるんじゃないかな？ わかんないけど。

[声] －前略－ そういえばヴァスカ橋本さん心臓悪いの？…私と同じですね(笑)。急激な運動できないの。－後略－

(兵庫県川西市：平 義織)

[担] 悪いのかどうかわかんないけど，心拍は常に速いよ。もう，ドキンドキン！

急に動くと，針で刺されたかのような痛みが発生するし，寝不足のときなどは，まるで心臓をグイッと“わしづかみ”されているかのように痛むことがあるね。「うおおおお！ 死ぬのか!?」ということが日常茶飯事だから困る。汗タラタラだよ。

話は変わって，『長話』ありがとね。こういう手紙を読むのって，ホント楽しいから，来ると実に嬉しいものです。これからも暇があったらよろしくね。イラストも。

[謝] 先月号のごめんなさい。まず，ベーマガ３月号は，ページが足りないんじゃなくて，変に余分なのでした。僕の勘違い！

『バルバドゥスの魔女』は『バルバトゥス魔女』の，『恋人』は『変人』の誤植でした（後者の意味の違いはスゴイ…)。

[告] 『チャレンジ！AVG&RPG[V]』にアーテックの山口さんも載っています。

ついでに，ダークレイスの写真の下で，“アーテック”が“アークテック”になっています。涙があふれてきます。ぶひーん。

[?] この前，会社の入口のところに女の子が夕方頃立ってたけど，なんだったんだ？

[終] 今月は３月13日までに来た76枚のイラストから選考し，またまた増量，計21枚採用しました。いやはや，相変わらずイラストの枚数だけは多いアートレですが，いつまで続くかは，わかりっません。

まあとにかく，本文のネタがない今はチャンスだ！ バンバン送るしかないぞ!!

最後に。月実ちゃん，みーやちゃん，チョコありがとう!!ほかのみなさんにも分けて，おいしく食べたぞお!!

そんじゃね！

ホウ！ 陽気にプン!! ヴァスカ橋本だ！

ここんとこ，花粉にやられる毎日で，何をやるのにも疲れてしまい，ホワイトデー，な～んにもお返ししませんでした。薄情ヴァスカでございます。何かしてあげなきゃ，とは思っていたのですが，結局，思っていただけでした。誌面上だけで…ということで許しておくれ!! いやだ？ 堪忍して。

それでは今月も出発しようね。バフッ！



長野：インドマン
ハズレ！ 一太郎じゃないよ～ん。



富山県：安積なお＆サン・スーミィ
スーシィ…かな？



奈良県：琴辺出晞
幼い頃は早く成長したかったでしょ。

新たな出会いにときめいて…誌面春風イラスト!!



山口県山口市：ＡＱＵＡ－流海－
点描画はふわ～とした魅力があるね。



小樽市：菱谷恒人
カラーの方にも感激しました。住所は札幌でいいの？



高知県香美郡：ESTINA・みーや
この女の子，髪の毛がいいよねえ。



北海道：輪廻転生
実にいい。載せなくちゃいけないと思ってしまうほど。



長野県諏訪：白夜
兵庫県尼崎市：超爆Z-ZONE
緊張を漂わせる絵。



愛媛：りいく宗吉
埼玉県：月実
ずっと，そうきちだと思ってた…。



練馬区：みのがめ
アレイ・ブルーは恐いよねえ。このイラストでは特に。



兵庫県：平 義織
載せたよ～ん。♥でお願いされたら，採用しちゃうよな。



取手：草凪翔之介
頭の中では常連だと思ってたけど，そうでもないか？



安芸郡：高野みお
身体の線がいいよねえ。おお！なめらか～!!って感じ。



新潟：かみひとし
タイトルしか読めない！ 知識がないからあきらめた。



浦安市：ZUKA
なんか知んないけど，このハガキ破れてる。ビリビリ。



広島市：茶鈴
上尾市：月実
旅立ちかあ。みんな頑張っておくれ。



徳島県：ますぢん
徳島県：やういち
キミらは双子か？ 一応別人でしょ!?



徳島県：ますぢん
本人が気に入ってるそうだけど，僕も気に入ったぞ!!



島根県：奥迫 誠
下で死んでる奴，かわいそうだなあ。上は女性でしょ？



宮城県栗原郡：SUBARU☆M
表のひつじさんも可愛かったよお。



取手：草凪翔之介
じゃあ，頑張ってバリバリ書いとくれ。期待してるよ。

エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿7-5-25
西新宿木村ビルディング5F

エニックスがお贈りする、地球の歴史と生命進化をテーマにした超大作。

46億年物語——THE進化論——

＊地球誕生から46億年。そして生命が生まれてから，約35億年………。

このゲームはそんな気の遠くなるようなタイム・スケールをひとつのファンタジーとしてとらえ，35億年進化し続けてきた生命と，それを見守ってきた地球がおりなす壮大なドラマに仕上げました。



■ゲームの特徴

＊このゲームは，魚類から始まる自分のキャラクターを，知性，攻撃，体力，持久力の好きなタイプの属性生物に進化させながら6億年を生き抜いて行き，進化の謎を説き明かすRPG風ゲームです。
＊進化できるキャラ約200種。進化を続けていくわけですが，不幸にも進化の流れから外れてしまう時もあります。そういった際に用意された進化エンドミニストーリーが約50。真のエンディングを解き終えたら，わざと進化から外れてみるのも楽しいかもしれません。
＊進化する度にその恐竜の解説を見ることができます。さながらミニ恐竜辞典として楽しむことができるでしょう。
＊進化するのは，生物だけではありません。マップもパンゲア大陸から始まる大陸移動にそった形で変化していきます。
＊原案，企画は，SF小説ファンならご存じのSF大賞作家でもあり，大のコンピュータゲームファンでもある，川又千秋氏。音楽はドラゴンクエスト・シリーズでおなじみのすぎやまこういち氏。他，強力なプロ集団によるスタッフがゲーム世界を盛り上げます。
◇発売日…5月
◇機種…PC98シリーズ対応
◇価格…未定

ちょっとお知らせ

昨年の暮れに発売されたサイバースペースアクション「プラジェータ」ですが，対応機種がFH以降ということで「SRシリーズでは動かないの？」というお問い合わせが多く寄せられました。実際，SRシリーズでも動作するのですが，ゲーム・バランスや，動きの調整を，8MHzで行なっておりますので，SRシリーズでゲームを行なうと遅くなります。

でも，サウンド・ボードが付いていれば，ノリのいいサウンドが聞けるし，楽しめると思いますので機会があったら一度プレイしてみてくださいね。

お手紙ください

エニックス通信では，みなさんのイラスト，御意見など楽しいおハガキを募集中です。応募は，ぜひともハガキでお願いいたします。イラストは，カラーだときれいにでませんので，白黒で濃度のはっきりした作品がベターです。エニックスの作品に登場するキャラクターを主人公にしたショートショート。4コママンガなども受け付けております。

時節にあったもの，新作ソフトのイラストは，掲載される可能性が大ですよ。

エニックス通信は，みなさまが作るページです。ボツを恐れずビシビシ送ってくださいね。

アルバイト募集

エニックスではアルバイトを募集しております。パソコン／ファミコン・ゲームが大好きっ！という女性。ゲームのデバックをしてくれるという男性。あなたもエニックスの仲間として一緒に働いてみませんか？

詳しくは，お電話でお問い合わせください。
☎03（366）4345
担当　矢作まで……。

お便りコーナー

約3年前，まだ私がうぶで可愛い女学生だった頃のお話です。

パソコンの講義が週1回ありまして，88 MKIIを2人で1台壊すつもりで（先生は壊せるもんならやってみろ！と言った）ガシガシたたいておりました。当時の私はFMユーザーで（今は98RX 2よ）パソコンは…「ウイングマン」はやったよ…くらいだったのですが，ペアを組んでいた相手は「キーボード嫌いよ」人間でしたので，結局いつも私が88と仲良くさせてもらっていました。…がサボるといつかツケがまわる…実技のテストが間近に迫る頃になって，相手は超アセッて
「私も入力するー!!」
放任主義の優しい私は何一つアドバイスもせず勝手にやらせておきました。
「ピーッ」「ピーッ…」（エラーの音）
「セーブできなーい!!」
私「……」
彼女はファンクション・キーを押すだけで事足りるという事を知らなかった…。
しかも，SAVEと入力すべき所を何を血迷ったのか"SEIBU"と入れてるんだもん…これでセーブできるわけがない。

ちなみに彼女の入力したモノは暴走して使いものにならず，実技のテストの結果は不可というヒサンな結末をむかえましたとさ。

おしまい。
東京都　みわ

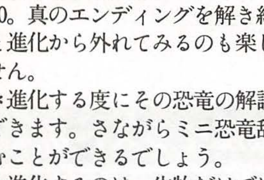
編集後記

3月半ば，会社の人とスキーに行って来ました。

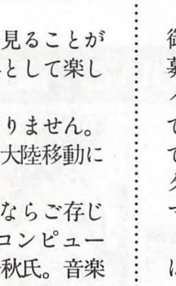
場所は赤倉で，心配していた雪もけっこうあって滑ることはできたのですが，帰りのバスが，渋滞にあって家に到着したのが，AM12時を回っていました。次の日会社だったのでけっこうしんどかったです（おかげでバスに付いているテレビでビデオを4本も見ることができました）。

〈ポコ〉

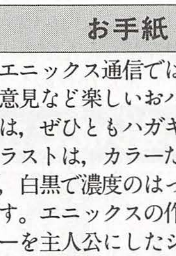
エニックス展



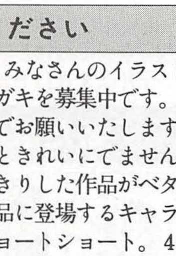
▲メンバー総登場ですね。
徳島県：ますぢんくん



▶プラジェータは，エニックス久々のアクションゲームです。移植については未定ですがどうぞよろしく。　北海道：銀河丸くん



▲ミスティも発売されました。イラストありがとう。
徳島県：てとらくん



▲クリフトは，女性ユーザーに人気があるようですね。
広島県：CAROLさん

KONAMI NEWS STATION

KONAMI

コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

人生楽ありゃ，クモマク下出血もあるさー，の

大恋愛講座90

いきなりで突然ですが，今回で「大恋愛講座90」はおしまいです。いわば「月日は百代の過客にして，行き交う人もまたホットピー」です。違いますね。この期におよんで何を言っているのか。「一期一会」という言葉もあります。「いちご白書よもう一度」という歌もありました。

「いやよいやよも好きのうち」

ってのもあります。合ってるのは最初の「い」の字と七五調だけですけど。とにかく，出会いがあれば別れもあります。

話は変わりますが日テレの「元気がでるテレビ」でやってる「ドンドンパンパン」って島崎がマイク向けると「ドンパンパン」って一般人が言うやつ。あれをうちの広報の早坂(22：女)と砂井(サゴイ)(22：女)にやらせたらホントにばか。「憎まれっ子」って言ったら「いじめられっ子」って答えるし，「のれんに」って言ったら「おかみ」だって言うし。ジミー大西みたいです。本人たちは「私ら現代っ子だから」って言ってシャーシャーとしてますけど，どーもほんとにもう，です。さて，ベーマガも突然でっかくなって，

電波新聞の世界戦略

も全日空みたく一歩一歩進んでるって感じでしょうか。違いますね。でもほんとは考えてるかもしれない。考えないですね。まあ「大恋愛講座」もやってててしんどくなってきたんで，うちも内容を一新し，ひいてはコナミの世界戦略の第一歩をここらで踏み出そうではないか諸君！と私は思ったのです個人的に。その意志と姿勢を内外に示すコトバとして設定したのだが……

「ペレストロ・タコ」

です。「これからの世の中，イカも良いがタコじゃないかね，原田君」とさる偉いさんに言われたのもあります。「たっこでーす」というのも標語の最終候補に残りましたが，あんまりなのでやめました。他に「ペレストロ・ウニ」とか「ペレストロ・ハマチ」，ひいては「ペレストロ・トロ」あまつさえ「ペレストロ・ですタイ(福岡営業所より)」なんてのもダメでした。もっとおもしろいのが思いついた人は，コナミ㈱「ペレストロ・ナニ？」係まで。笑わせてくれたのは載せます。賞品はコナミの世界戦略情報誌(ウソ)「DS-3」(ホント)をさしあげます。こないだの「AOUショー」で「DS-3」を「ディーエスサン」と言ったあんちゃんがいましたけど「ディーエススリー」ですからね，プンスカ。

つうことで，実は次の企画が着々と↗

最終回

「私はおませなインディジョーンズ」

パラピン原田（時世の句より）

水面下で極秘進行

しつつあるのです。私パラピンはこのコーナーを担当して，もう50年になるのでやめます。次の担当は「恐怖の恐いもの知らず・世紀のおいしいところだけチョーダイ娘」早坂&砂井シスターズ(写真)です。「ペレストロ・タコ」の行く末はこのポンポコピーの2人組にかかっていると言っても言い過ぎではありません。でも，文章なんて書けんのかあいつらは。でもさー，パラピン(男：26才)より早坂&砂井(22才：女)が書いてた方が，バカヤロぞろいの男子読者諸君はうれしーしょ？つーことで，長い間お疲れさまでした。私は故郷のアノクタラ山脈へ帰って有機農業をします。夏子，まっとれ。



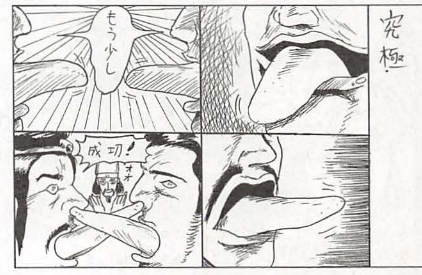
1990春
（酒作りの奥義を見つめる）パラピン原田

マンガ三太郎

あんたはん，スターちゃいますやろか？

すまん。関西弁だ。関西の人に聞いたらこれでは「君こそスターだ！」と意味がだいぶ違うらしい。話は変わるが「ビッグコミック・スピリッツ」の「くまのプー太郎」は吉田戦車を抜いたと思う。今，かわうそだけだもんね，吉田戦車は。才能が枯渇するのが早いギャグマンガ界でレベルをキープするのはたいへんなことだ。しかし，がんばれ戦車！と私は言いたい。言ったけど。江口寿の二の舞だけはやめてくれ。てなわけで，君達だ。「もう絶対『マン三』は賞品なんかださねーもん！」って言ってた私だが，出す。掲載者には「コナミ特製秘密のとてもすごいもの」を出す。内容は秘密だから言えない。知りたければこの「マン三」にハガキを出せ。

今回の輝く三太郎はんはPN：智多星呉用です。←読めません。あて先も「コナミ株式会社　マンガ係」というズボラなヤツですが，池田(コナミの元名人)が「どうしてもこれを載せろ」ときかないので載せます。後ろで「オオ」つってるオヤジがおかしいです。2人の目も尋常じゃないですね……。



はじめて飛ぶぜ，の

コナミ新作大速報

機種	タイトル	発売	価格
MSX2	「クォース」※	発売中	5,800円 ROM
X68000	「クォース」	4月発売	未定
PC98	「クォース」	近日発売	未定
PC98	「電脳将棋II　永世名人」	発売中	9,800円
MSX2	「SDスナッチャー」	4月27日発売	9,800円 DISK

（価格は税別）

コナミ週刊テレホンサービス

早坂，がんばってます。一度でいいから，私の声を聞いて下さいネ。

東　京：03-262-9110
大　阪：06-334-0399
札　幌：011-241-4900
青　森：0177-22-5731
秋　田：0188-24-7000
新　潟：025-229-1141
福　岡：092-715-8200
大牟田：0944-55-4444
鹿児島：0994-72-0606

The inside affair of SACOM 32

株式会社 システムサコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4階
☎03－635－7609

落ちたぞ落ちたぞみーんな落ちたのマサ斉藤です。受験生のみなさん，明るい春を迎えることが出来ましたでしょうか？どんよりした春を迎えましたでしょうか（こらこら）？人間はいくつもの苦難を乗り越えて強くなるのです（マスターアップ前日の徹夜も含む）。くじけずに，がんばりましょう！

新作情報

「おくれてどーむすいません」

今月は，実に縁起の良いお知らせです。なんと！X68K用「ジェミニウィング」!!の発売が7月上旬に延びました。申し訳ない！別に担当のプログラマーが怠けてるワケじゃないんだよぉ。逆に，サコムで一番真面目に働いているのがそのプログラマーなんだから（他の人が怠けてるだけだという噂もあるが)。ありがちな言い訳だが，遅れる分，内容は濃縮されるので（ホントにありがちだわ)，もうチョット我慢してほしいのだ（ホントに濃縮されるぞ！ホントだぞ！ホント！ちなみに，曲はもうすでに完パケしているのだ)。という事で，以下，先月号の文書ファイルの切り貼りです（かー！手抜きじゃぁ！)。

- ●アーケード版を忠実に再現！
- ●二人同時プレイ可能
- ●MIDI対応（※）
  対応楽器 ローランドMT－32
  CM－32L
  CM－64
  （※CM32LはSEに，CM64はSE＋PCM音源にそれぞれ対応してます。
- ●FM音源，ADPCM対応
- ●ジョイスティック対応
- ●縦/横　画面モード対応
- ●5'2HD　2枚組
- ●予価8,800円
- ●X68000全シリーズ対応

お次がノヴェルウェアシリーズ第7弾(わしゃ8段ぢゃ)！名探偵・魅由シリーズ「闇の血族」！これは，おおざっぱに説明すると，ミステリー小説をパソコンゲーム化したものなんだな。おっと，こう書くと，なんともアリガチなアドベンチャーゲームに聞こえてしまうが，それは間違い。なんせ，ノヴェルウェアシリーズだから，ゲームの規模が違う！そして，今回新たに，カラーグラフィックスによる高度なアニメーションを実現!!「おらあ，字ばっかしのゲームはいやじゃー！ついでに，響子さん好きじゃー！」という貴方にもピッタリ！もちろん，BGMはMIDI対応！X68000シリーズ用で定価 8,000円でこの春堂々発売!!……する夢を見た。

いやぁ，サコムって本当に，落ちたらサコムに入りましょう。

★　★　★



画廊「マサ」サコちゃん特集Vol.2

“ウヒョ近藤氏の描く女の子は，みんなサコちゃんである”という伝説から生まれたサコちゃんの特集の第2回目である。ただ，先月のコーナーで，「来月もサコちぁん特集だよーん」と一言書くのを忘れてしまいまして……。そのせいか，今月はイラストの枚数がすごく少ないの……。でも，受験も終わったことだし，これからがイラスト日和って感じでせうか??ちなみに，今月は，ウヒョ近藤先生のお手本版サコちゃんも掲載(事後承諾)のサービス付き！

あ，そうそう。チョコを送ってくださった方には，3/14日にお返しをお送りしたんですがぁ，一つだけ，誰から送られてきたかかわからずに，お返しができません「チョコ送ったのに，お返しがこない！」という方は，すみやかに名乗り出てください。よろしく～。



◀by.ぱけぴっ!!
こちらも，ペンネームがキテる…わりには，イラストは綺麗だなぁーホント，もう何でもアリね。



by.すばる☆M▶
うーむ，おむすびは何を物語っているんでひょ？まっ，サコ特集だから，なんでもアリね。



◀by.宇魅河あおい
やぁやぁ，生徒手帳の写真，なかなかかわいかったじゃない。友人の方によろしくお伝え下さいね～



◀by.区営プール
ペンネームがキテるなぁ。最近，なんかアブなくなってきたなぁ～。大丈夫？クェプルさん。



◀by.にぁ★
羊がポイント高い!!うーむ，するどい。細かいなぁ～。



石橋文字集人▶
38度の高熱の中ご苦労様で～す。そんな時は，「38万キロの虚空」でもプレイしましょ（ミエミエのオチ)。



by.月実▶
いいのいいの。失敗でも成功でも。ウヒョ近藤が描くサコちゃんだって，10枚描けば10枚失敗だぞ(事後承諾)。



by.あほくん▶
こらこら，勝手に募集するなんて。サコちゃんの彼氏？うーん，やっぱウヒョ近藤じゃない？

T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052—773—7770

どもっ!! 天上天下唯我独尊バトル営業マンよぴかぱです。

■最新情報 その1

【最新ソフト発売日情報】

●『遥かなるオーガスタ：ノート専用版』
機　種：PC-9801N
　　　　PC-286NOTE F
価　格：12,800円(税別)
発売日：4月13日㈮
内　容：『遥かなるオーガスタ』のノートパソコン専用版。上記2機種以外での作動は不可

●『ルーンワース：黒衣の貴公子』
機　種：PC-9801VM/UV
　　　　PC-286/386
価　格：8,800円(税別)
発売日：4月20日㈮
内　容：『ルーンワース：黒衣の貴公子』の移植版。ノートパソコン対応。

★

■最新情報 その2

先月号で募集した『RW・X68K誘致大作戦』ですが，予想外にみなさんのパワーが少なく残念に思います。

係あてに送られて来たお便りの数はたったの12通……(シクシク)。この程度の数では，まだ社長のGOサインは期待できませーん。

さあ，『ルーンワース：黒衣の貴公子』の移植を期待しているX68Kユーザーのみなさん，一発奮起でお便りちょーだい!!

あて先はこちら。

〒465
愛知県名古屋市名東区豊が丘1810番地
㈱T&ESOFT
『RW・X68K誘致大作戦』係

★

《今月のお便り》

●『ピクセル3』と『DD倶楽部』の違いを教えて下さい。『ピクセル3』はパナソニックのハンディスキャナーに対応していると聞いたので，CGをやってみたい私としては，ハンディスキャナー使える方がいいと思っていたのですが……。

(福岡県・中村　弘恵さん)

▼結論から言っちゃえば『DD倶楽部』を圧倒的にオススメしちゃいます。

『ピクセル3』というソフトは，MSX2が発売されたばかりの頃に作られた『ピクセル2』のマイナーチェンジ版です。

つまり，どうがんばっても機能やスピード面で，最新作の『DD倶楽部』には見劣りがしてしまいます。

それにハンディスキャナーは，どちらの製品も残念ながら対応していませんので『ピクセル3』の勝るところといえば，価格が安いということだけなんです。

というわけで『DD倶楽部』を，どーぞよろしく!!

★

●こんにちは，よぴかぱさん。まずは，ルーンワースの98移植決定おめでとうございます（ありがとうございますかな？）。

あっ，そういえばルーンワースやってみましたよ。私立入試前日に……。ったく，3年4組12号が，入試対策を教えてやるからと言ったので，やつの家へ行ってみると，MSX2を取りだし，

『ほら，やりたがってたやつだ。感謝せい』と言い，見せたのがルーンワースであった。まんまとやつの罠にはまってしまった。

そのため入試勉強をやらずに高校入試に挑むはめに……。まあ，合格したからよかったものの，ほんと恐ろしいやつを友達にもったもんだと思う。

(佐賀県・(P)葉隠)

▼いやいや，それはとんでもない誤解じゃよ。ルーンワースがプレイできたからこそ，心の迷いがふっきれ，高校入試を無事乗りきることができたのじゃ。

ルーンワースを見せてくれた友人には，感謝せねばのう……うむうむ。

★

●こんにちは!! 近頃X68Kでは，ぜんぜんないジャンル・ARPGがやりたい!! ARPGといえばT&Eさま。T&Eさまと言えば，そう『ルーンワース：黒衣の貴公子』なのでルーンワースをX68Kに！ 移植して下さいよぉーっ!! ARPGの楽しさをX68Kユーザーに教えて下さい!!

とにかくルーンワースをX68K上で動くのを楽しみにしております！ 必ず出して下さいよぉ，ルーンワース!! やりたい，やりたい。

▼ARPGの本家といたしましても，ぜひぜひX68Kユーザーのみなさまにその楽しさをお伝えしたいのですが，前述のように移植の希望が少ないとちょっぴり不安になってしまいます。

あーあ，X68Kでルーンワースを作ったら，すごいグラフィックになるだろうなあ……すごいゲームになるだろなあ……。だから，お便りちょーだい!!

★

というわけで今月はこれでオシマイ！

来月は，『X68K版ルーンワース製作開始っ!!』なんて見出していきたいよね。

▼お便りやイラストの宛先

〒465
愛知県名古屋市名東区豊が丘1810番地
㈱T&ESOFT
Tプレ番外編係

★


「ミリムの迫力もすごいが、コスチュームはなおすごい」
(徳島県・(P)やういち)


「トイレならまだいいけど、お風呂でプレイした日には…」
(千葉県・(P)ライト・スター)


「このキャラたちはイキのいいうちにお食べください」
(福岡県・(P)槇村せつや)


「うーん、ミリムかあーいい（ほうずり、ほうずり）」
(高知県・さまんさ2世)


「ほのぼのとしていいね〜っ！」
(埼玉県・(P)石橋文字隼人)


「結婚相手は……はたして誰!?」
(大阪府・(P)李流砂木)


「キャラクター総出演ってとこですね」
(兵庫県・(P)Y・K)


「リメイクするとこんな感じのキャラになるんですかね」
(大阪府・(P)98RS21を買った者)


「先月号に続き、きゃーっ、シャールさまぁ〜〜!!」
(神奈川県・(P)満月の人)


「ルーンワースの2大美少女キャラ登場」
(徳島県・(P)葉隠)


「小さく書いた自画像が気に入ったぞ」
(大阪府・(P)ちゃた)


(神奈川県・(P)マイケル=ルーク)
『あーあ、カンナ王もめっきり老けちゃって……まぁ』

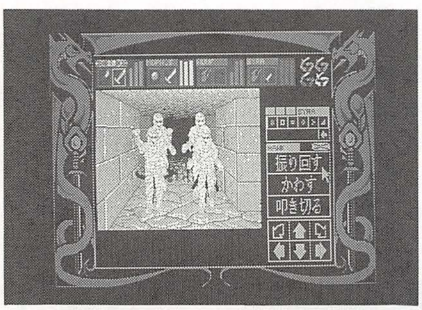
ビクター音産と読者を結ぶ
CROSS MEDIA CLUB No. 23

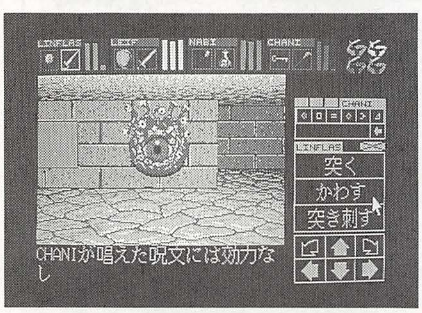
世界でも日本でも，「ダンジョン・マスター」は大ヒット！

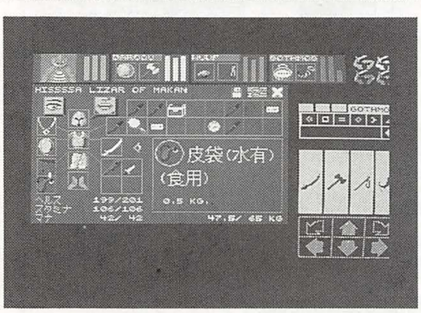
世界中のパソコン・フリークに支持され続けてきた「ダンジョン・マスター」が，いま日本中でも大流行してるのだ。

このゲームは全14面のリアルなダンジョンの中で，モンスターと戦ったり，食料採集をしたり，武器や鍵といったアイテムを見つけたり，もちろん戦闘や魔法の向上のための特訓，そして時には安全な場所を見つけて休憩するといったように，実際にこういう設定のダンジョンがあったとしたらこういう行動をとるだろうことを，パソコンの中で疑似体験できてしまうのです。

もちろんこの疑似体験が生半可なものでなく，ダンジョンの中の全てのことがリアルタイムになっているので，プレイヤーは現実を忘れてしまうほど，ハラハラもするし，ドキドキもしてしまうのです。こんなゲームだからこそ，別表のように世界中でも認められ，数々の賞にも輝くことができたのです。







そして，この「ダンジョン・マスター」が1月26日に日本で発売されるや，日本中のゲームファンにも愛され，今月号の“マイコンBASICマガジン”のHOT 40でも1等賞となることができました。

そして「ダンジョン・マスター」がTシャツになった……。

この興奮の『ダンジョン・マスター』の大ヒットを記念して，「ダンジョン・マスターTシャツ」ができました。色は白1色のみで，胸のところにはカッコいい「ダンジョン・マスター」のロゴが入っています。この「ダンジョン・マスターTシャツ」を，ビクターから発売することになりました。今回は通信販売のみで取り扱っております。価格は送料こみで1,800円。サイズは“M”のみです。

この「ダンジョン・マスターTシャツ」を今月の1等賞を記念して，5名様にモニター・プレゼントします。あなたの住所・氏名・年齢・学校または職業と「ダンジョン・マスター」のここが面白かった！ を書いてビクターまで送ってください。

送り先は下記のとおりです。

送り先：〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業(株) BASICマガジンTシャツモニター係

『ダンジョン・マスター』が受賞した数々の賞

コンピュータ・プレイ誌（アメリカ）
- **年間最優秀ゲーム 1988年**
- **年間最優秀アタリSTゲーム 1988年**

4ジェネレーション誌（フランス）
- **年間最優秀ゲーム 1988年**

英国ソフト商業賞（イギリス）
- **年間最優秀アドベンチャー・ゲーム賞 1988年**
- **年間最高売上アタリST作品 1988年**

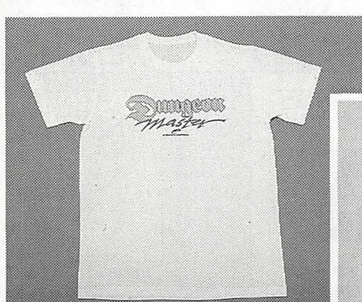
ティルト誌及びCANAL＋局（フランス）
- **年間最優秀RPG賞 1988年**
- **最優秀サウンド・トラック賞 1988年**

パワー・プレイ誌（西ドイツ）
- **年間最優秀PRG賞 1988年**

英国アドベンチャー・クラブ（イギリス）
- **「金の剣」賞**
- **年間最優秀RPG賞 1988年**

ドラゴン誌（アメリカ）
- **「野獣」賞**
- **年間最優秀アタリST作品 1988年**

コンピュータ・ゲーミング・ワールド誌（アメリカ）
- **特別芸術勲功賞**



▲これが「ダンジョン・マスターTシャツ」だ！



受賞の盾や賞状がズラーリ▶

あなたに会えて嬉しい

「新」という文字が似合う季節ですね。「旅立ち」という言葉もこの季節よく耳にします。春ですね。ワクワクしませんか？　ドキドキしませんか？　ウキウキしませんか？
MSX2またはMSX2＋をお持ちのあなた。ロードス島を冒険する季節がやってきました。さあ、「新しい旅」を始めましょう。MSX2およびMSX2＋対応「ロードス島戦記・灰色の魔女」好評発売中 ディスク4枚組 FM音源・ジョイスティック・ジョイパッド対応
標準価格9800円

この春、ロードス島で、ワクワク・ドキドキ・ウキウキが、あなたを待っている

Humming Bird Soft™

はみんぐばあど そふと らんど



株式会社エム・エー・シー　ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2−2−15　TEL.06-315-8255

SPACE of “でざいな・あんくん”!



―開発室放浪記―　其の二

開発スタッフ紹介第2弾！だよんっ。



【井上“うわばみ”由香】
●兵庫県神戸市在住：デザイナー
●現在開発室で唯一の女性である井上さん。本業の「切り絵師」としての腕前も実に見事なもので、刃物の扱いはさすがにうまい。それに加えて“うわばみ”と他称されるその飲みっぷりも見事としか言いようがない。って言ってしまえばどんなにすごい人かと思う人がいるかも知れないが、本当はひかえめな、優しいお方です。
●趣味：あたたかく晴天の日にひなたで〝ボーッ〟としているコト

【桂“かつを”秀則】
●大阪府寝屋川市在住：プログラマー
●先月紹介の鶴田氏を師匠と仰ぐ桂くんは、その外見に似合って大胆不適。大食漢揃いの中でもひときわ目立つ。大飯喰らい。
会社の宴会のときには必ず何も残らないのも、人数分用意しても必ず足りないのも、この人に原因があるとされている。近頃、事務所のお姉さんに食べ物を利用して飼い慣らされて、事務所の仕事を手伝わされている。
●趣味：変なプログラムを組む事。
最近では車かな？





【早田“ふぁうんてん”和俊】
●大阪府寝屋川市在住：プログラマー
●普段の性格はおとなしいが何事にも信念をもって行動するタイプ。特にプログラムに関しては無駄を省いた上に確実性を求めるために周りの人から最近は「がんこおやじ」と呼ばれている。数字や科学的な話になるとやたらのりがよくなる。しかし、不気味な話は嫌いなようで、そういう話になると嫌がるが、その反応は面白い。
●趣味：毎日旭屋へかよう事。

はいぱー河内 Side



★告白①
おおっ　ネタ切れだあ
どないしょう……

★告白②
新婚旅行は沖縄でした。
沖縄の2月は大阪の5月でした。
あたたかかったのでした。

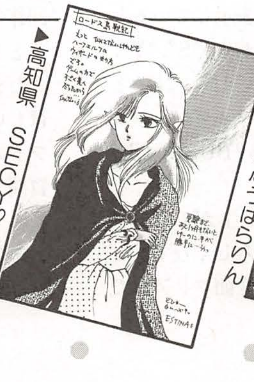
★業務連絡
MSX2またはMSX2＋をお持ちのあなた。もう、ロードス島戦記・灰色の魔女をプレイしましたか？　まだの方にお知らせします。
MSX2およびMSX2＋対応の「ロードス島戦記・灰色の魔女」は、FM音源・ジョイスティック・ジョイパッド対応のディスク4枚組で標準価格は9800円の、超本格的なファンタジーRPGです。ロードス島戦記を知らないあなたは、はっきり言って、遅刻です。はやく時代の流れに追いついてください。この面白さは、やってみなけりゃわかりません。「ロードス島戦記・灰色の魔女」を買ったあなただけに与えられる特典なのです。

★告白③
私が「ロードス島戦記・灰色の魔女」のテストプレイをしていた頃、ハマッてしまったのが「キャラクターメイキング」です。とても楽しいですよ。結構いろんなキャラクターができたりします。力強くて素早いソーサラーとか、ラックが非常に低いナイトとか、いろいろ。ゲームを始めるまでに4時間も「キャラ・メイク」だけで楽しんでしまうのは、それだけ作者の思い込みがあって、しかも、完成度が高いからなんですね。あなたも「キャラ・メイク」にツボッてみてはいかがですか？

☆☆☆家庭に仕事を持ち込んで夫婦喧嘩した、仕事熱心なハイパー河内でした☆☆

片隅のコーナー

4月は出逢いと別れの時季ですね。「逢うは別れの始め」と申しますから、たくさんの人と出逢い、そしてたくさんの人と別れることでしょう。さあ、君のアドレス帳からあの人の名を消そう。〈小判〉



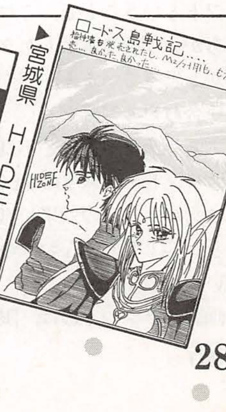
▲高知県　SECY♡



▲静岡県　らんぶうはらりん



▲徳島県　こむろ・ますだん



▲宮城県　HIDE-ZONE

マイコンソフト開発室「なにわ通信」

APができたぞ「XE-1AP」が!!

ついに「XE-1AP」が発売になりました。思えば長い道のりでした。今回はその苦労の結晶をみなさんにお見せしましょう。

下の写真を見ると，たくさんパーツが詰まっているのがわかると思います。このパーツの数だけ苦労があるんですね。

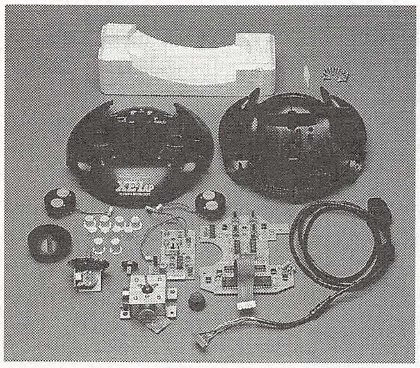
たくさんの苦労が詰まったAP,その苦労は抜群の操作性になってきっとあなたを満足させるでしょう。というわけで，買ってくださいね～!

それから，これを読んでいるソフトハウスさんの中で，

「APを使ったソフトを作りたい」

と関心をもたれたところもあると思います。そんなソフトハウスさんには，技術資料を提供しています。電波新聞社マイコンソフト開発室までご連絡ください。

㈱電波新聞社　マイコンソフト開発室
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
TEL 03-445-6111



▲これがXE1-APの中身だ!!

メガドライブ アフターバーナーII発売中

去る3月20日にアフターバーナーIIが発売になりました。なにしろ，デンパ初のメガドラ・ソフトということで，これまでとユーザー層もちがえば製造本数もケタちがい。どうなる事かと思っていると，発売と同時に鳴り響く問い合わせの電話!!

「画面がチラつくけど不良品ではないか」

「サウンド・テストの8と9が同じだけど」

「ステレオ対応の効果が無い」

などなど。もちろんおほめの言葉も多数いただいたのですが……。

画面がチラつくのは，限界に近い高速処理のため，画面表示と描き換えのタイミングが少々ずれてしまうことがあるためと，大量の敵機やミサイルを表示することでスプライトの限界を超えてしまうためです。

サウンド・テストは，オプション・モードの〝SOUND〟の項目で効果音を自由に聞けるようにしたものですが，8番と9番の音が同じ音になっています。これは，音の優先順位が異なっているためで，実際のゲーム中でもこういう設定になっています。

ステレオ対応についてですが，オリジナルのアフターバーナーでは，ほとんどパーカッションの類でステレオの効果を出しています。一方「アフターバーナーII」では臨場感あるサウンドを出すために，3チャンネル音声合成という新しい技術を使っています。ところが，この3チャンネル音声合成で出す音はステレオにできないという弱点があるのです。この方法でパーカッションの音を出しているためにステレオの効果がほとんど無くなってしまったのです。残念……。

K村の「あなただけに教えましょう」

はいK村です。このコーナーは，開発室の最新情報をあなただけにこっそり教えちゃうというもの。DEMPAソフトについて，ちまたでいろいろなウワサやデマが飛び交っているようですが，もう安心です。ここの情報が正しい!

では今回の情報は……っと

●サイバブルンのやり方

「バブルボブル」楽しんでくれてるかな？もう表，裏(スーパー)，「サイバブルン」と全部クリアしてしまった人もいると思うけど，まだ表をクリアできなくて，

「サイバブルンができないよ～～～!」

と嘆いてる人もいるんじゃないかな？　今回はそんなキミに「サイバブルン」のやり方を伝授しよう。

まずデモの中でタイトルを表示しているときに，〝OPT.1〟キーを押しながら，〝S〟,〝Y〟,〝B〟,〝U〟,〝B〟,〝B〟,〝L〟,〝U〟,〝N〟と入力します。それから「コンフィグレーション・モード」の一番上の項目で〝SYBUBBLUN〟を選択すればOK。

これで誰でも「サイバブルン」ができるようになります。でも，おっそろしくむずかしいから，かなり練習しないと全面クリアはできないかも……。

●ギャラガ'88(©㈱ナムコ) for X68000 開発中!!

発売日その他はまだ未定です。もうキャラクターとか動いてるんですけど,「ギャラガ'88」ってBGMとキャラクターの動きが見事にシンクロしていて，タイミングとか合わせるのが大変なんですよね。そんなわけで，次号あたりではその辺も紹介できると思うので期待しててね!

●ごめんなさい!

「バブルボブル　for X68000」のマニュアルに一部間違いがありました。

間違ってたのは5ページのメニューのところで，〝MUSIC CONFIGURATION〟となっていますが，正しくは〝SOUND TEST〟でして，ミュージック・コンフィグレーション・モードは無くなってしまいました。

「バブルボブル」のBGMは効果音とあわせて，すべて一連のサウンド・コードで呼び出されるようになっているので，〝SOUND TEST〟のところでコードを選ぶだけで，全ての効果音とBGMが聞けるようになっています。ところが，愚かなK村は効果音とBGMは別々になってるものと思い込み，ミュージック・コンフィグレーション・モードができるものとして，マニュアルを作ってしまったのでした。ごめんなさい。

他にも最初に企画されたマニュアルとだいぶん違っちゃったとこもあるんです。色なんかも変になっちゃったし……。

今回はヘマばっかりやってしまいまして，ユーザーのみなさん，関係者のみなさん，本当にごめんなさい。K村は心を入れ替えます!

マニュアルはコケちゃいましたけど，ゲームの方は最高のデキですから安心して遊んでくださいね!!

それではまた来月

最近，開発室に「質問電話」がよくかかってきます。「ゲームの裏技を教えてほしい」,「次回作の予定は？」などが多いのですが，ひどいときは電話の応対だけで半日くらいつぶれてしまうこともあります。一刻も早く情報がほしい気持ちはわかりますが，そのためにソフトの開発が遅れてしまうこともあるので，質問や意見は往復ハガキや手紙でお願いします。

あ，それからこのコーナーあてのおハガキも募集しますから，よろしくね。

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンＢＡＳＩＣマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器) を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，ゲーム基板，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していさます。

(編集部)

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801LS2	358,000円	有	有	有	有	5	新品	フューチャーランド北本
PC-9801RA21	338,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-9801ES5	320,000円	有	有	有	有	5	新品同様品!!	パソコンショップユニオン
PC-9801RA2	298,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱OAシステムプラザ横浜店
PC-9801RA21	298,000円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801RA2	260,000円	有	有	有	有	5		パソコンハウスダイナ
PC-9801LX2	258,000円	有	有	有	有	5	展示品	ICカプセル
PC-9801RS21	258,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-9801LX2	250,000円	有	有	有	有	5	新品(展示品)	フューチャーランド北本
PC-98XLモデル2	248,000円	有	無	無	有	3	RS232Cチェックコネクタシステムプログラムなし	㈱日本マイコン流通センター
PC-98XL／4	238,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801UX41	238,000円	有	有	有	有	5	新品，見切処分	パソコンハウスダイナ
PC-9801LV22	228,000円	有	有	有	有	5		コムイン浜松店
PC-9801UX41	220,000円	有	無	無	有	5		フォーネクストハード館
PC-9801RX2	218,000円	有	有	有	有	5	展示処分	T-ZONE大宮店
PC-9801RX21	218,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801EX2	218,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-9801RX2	210,000円	有	有	有	有	5	新同品，2台有	㈱マイコンランド
PC-9801N	209,000円	有	有	有	有	5	98NOTE	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801RX2	208,000円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801CV21	208,000円	有	有	有	有	5	新品(展示品)	フューチャーランド北本
PC-9801RX21	208,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-9801VM4	200,000円	有	無	無	有	4		フォーネクストハード館
PC-9801LV22	198,000円	有	有	有	有	5		マイコンショップアイザワ
PC-9801VX2	198,000円	有	無	有	有	4		㈱マイコンランド
9801LV22	198,000円	有	有	無	有	5		㈱サンマックス
PC-9801RX2	198,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801NOTE	198,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-98DO	192,000円	有	有	有	有	5	展示処分	T-ZONE大宮店
PC-9801UX21	188,000円	有	有	有	有	5	在庫処分	T-ZONE大宮店
PC-9801VX21	188,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801N	185,000円	有	有	有	有	5	展示品	横浜サードウェーブ鶴見店
PC-9801N	185,000円	有	有	有	有	5		パソコンハウスダイナ
PC-9801VX21	180,000円	有	無	有	有	5		フォーネクストハード館
PC-9801VM11	180,000円	有	有	有	有	5		フォーネクストハード館
PC-9801UV11	178,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱メディアショップハイランド
PC-9801VM4	178,000円	無	無	無	有	3	20MBハードディスク内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-98XL／2	178,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801DO	175,000円	有	有	有	有	5	美品	パソコンショップユニオン
PC-9801VM11	175,000円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ鶴見店
PC-9801VM21	170,000円	有	無	無				日本パソコンセンター
PC-9801UX21	170,000円	有	無	無	有	5		フォーネクストハード館
PC-98DO	170,000円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ鶴見店
PC-9801LV21	170,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-9801UV11	168,000円	有	有	有	有	5	在庫処分	T-ZONE大宮店
PC-98DO	168,000円	有	有	有	有	5		㈱マイコンランド
PC-9801VM21	160,000円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ鶴見店
PC-9801LV21	158,000円	有	無	無	有	4		フレックス四日市
PC-9801UV11	158,000円	無	無	無	無	4	640KB，ランドコンピュータ製，5"1ドライブ付	㈱ユーバース京都店
PC-9801UV11	158,000円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ鶴見店
9801VM2	150,000円	有	有	無	有	4	640K増	㈱サンマックス
PC-9801LV22	149,000円	有	無	有	有	4		㈱OAシステムプラザ名古屋店
PC-9801VM2	148,000円	有	無	無	有	4	640K増設済	フューチャーランド北本
PC-9801VM2	145,000円	有	無	有	有	4	メモリー640K	横浜サードウェーブ鶴見店
PC-9801VM2	145,000円	有	有	有	有	4	640KB	パソコンハウスダイナ
PC-9801VM2	140,000円	有	無	無	有	3	640K，実装済	㈱マイコンショップ西神戸
PC-9801VM2	138,000円	有	無	無	有	3		コムイン浜松店
PC-9801UV11	130,000円	有	無	無	有	3	640K，実装済	㈱マイコンショップ西神戸
PC-9801VM2	128,000円	有	無	無	有	3	メモリ640KByte	ICカプセル
PC-9801M3	122,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801LV21	120,000円	有	無	無	有	5		フォーネクストハード館
PC-9801F2	100,000円	有	無	有	有	4	640KB，KD551K付	フレックス四日市
PC-9801U2	99,800円	有	有		有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ98BOX
PC-9801M2	95,000円	有	無	有	有	3	第2水準漢字ROM付	㈱日本マイコン流通センター
PC-98XA／2	95,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801M2	92,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801F	89,800円	有	有		有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ98BOX
PC-9801F3	85,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801VF2	85,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801M2	80,000円	有	無	無	有	3		横浜サードウェーブ鶴見店
PC-9801E	76,000円	有	無	無	有	4	640KB，マウス，1MB I／F，第2付	㈲ダイナックス
PC-9801VF2	70,000円	有	無	無	有	4		㈱マイコンランド
PC-9801VF	70,000円	有	無	無	有	4	2台有り	フォーネクストハード館
PC-9801U2	69,800円	有	無	無	有	3	640KB	㈱ユーバース京都店
PC-9801F2	59,800円	無	無	無	無	3	ドライブ改造有	パソコンハウスダイナ
PC-9801F2	55,000円	有	無	有	有	3	第2水準漢字ROM付	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801U2	55,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801F2	53,000円	有	無	無				日本パソコンセンター
PC-9801F2	52,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801U2	52,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801F2	50,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-9801XA	50,000円	有	無	無	有	4		フォーネクストハード館
PC-9801F2	48,000円	有	無	無	有	4	3台有り	フォーネクストハード館
PC-9801E	39,800円	有	有		有	2	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ98BOX
PC-9801F2	39,800円	有	無	無	有	3		横浜サードウェーブ鶴見店
PC-9801E	28,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク

PC-88VA2	150,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-8801MC/2	135,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-8801MC2	128,000円	有	有	有	有	5	新品(展示品)	フューチャーランド北本
PC-8801MC/1	122,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-8801MA2	118,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱メディアショップハイランド
PC-88VA	87,800円	無	有	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-88VA	83,000円	有	無	無	有	4		マイクロアーツ
PC-8801SR	79,800円	有	有		有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ98BOX
PC-8801FE2	79,800円	有	有	有	有	5		㈲石田電器
PC-8801FE2	78,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-8801MA	72,000円	有	無	有	有	4		マイクロアーツ
PC-8801MH	70,000円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ鶴見店
PC-8801FE2	70,000円	有	有	有	有	5	新品	フューチャーランド北本
PC-8801FA	70,000円	有	無	有	有	4		マイクロアーツ
PC-8801MR	65,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MH	61,000円	有	無	有	有	4	2HD/2D	マイクロアーツ
PC-8801FR/30	60,000円	有	無	有	有	3	RAM64KB+128KB付	㈲石田電器
PC-8801FH/30	59,800円	有	無	無	有	4	中古人気機種	マイクロアーツ
PC-8801FE	59,800円	有	無	有	有	4	ビデオ出力可	マイクロアーツ
PC-8801FR	58,000円	有	無	無				日本パソコンセンター
PC-8801MR/30	58,000円	有	無	無	有	4		㈲石田電器
PC-8801FE	57,000円	有	有	有	有	5		㈲石田電器
PC-8801SR20	52,800円	有	無	無	有	3	1ドライブ	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MR	51,000円	有	無	無	有	3	2HD/2D	マイクロアーツ
PC-8801SR/30	50,000円	有	無	無	有	4		フレックス四日市
PC-8801SR/30	50,000円	有	無	無	無	4		フォーネクストハード館
PC-8801FR	49,800円	有	有	有	有	4	マルチボードA付	㈱ユーバース京都店
PC-8801SR/30	49,800円	有	無	無	有	3	88入門機	マイクロアーツ
PC-8801FR/30	49,800円	有	無	無	有	3	88入門機	マイクロアーツ
PC-8801FR/30	48,000円	無	無	無	有	4		㈱マイコンショップ西神戸
PC-8801MR	45,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-8801mkII	35,000円	有	無	無				日本パソコンセンター
PC-8801mkII/30	35,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkII/30	30,000円	有	無	無	有	3	2ドライブ	マイクロアーツ
PC-8801SR/10	22,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-8801mkII/30	19,800円	無	無	無	有	3		㈲ダイナックス
PC-8801	15,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801	13,000円	有	無	無	有	3		㈱ユーバース日本橋店
PC-8001SR	20,000円	有	無	有	有	3		横浜サードウェーブ鶴見店
PC-8001	9,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

アップル

Mac IIセット	680,000円	有	有	有	有	5	カラーディスプレイ・キーボード付,80MBハードディスク内蔵	㈱ユーバース日本橋店

EPSON

PC-286VF-STD	198,000円	有	有	有	有	5		イヨ電子
PC-386LS-STD	360,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-286LS-STD	330,000円	有	有	有	有	5		㈲ダイナックス
PC-286LS-H20	318,000円	無	無	無	無	3	本体,ACケーブルのみ	㈱日本マイコン流通センター
PC-386V-STD	308,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-286LS-STD	298,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-286VX-STD	260,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-386M-STD	248,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-286LE H20	245,000円	有	有	有	有	5		コムイン浜松店
PC-286-H40	238,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-286U-H20	198,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-286LE	190,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-286VF-STD	172,000円	有	有	有	有	5	展示処分	T-ZONE大宮店
PC-286VF	168,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱マイコンランド
PC-286note-F	160,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-286VF-STD	158,000円	有	有	有	有	5	新同品	FM-LAB釧路
PC-286VF-STD	158,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-286LE	150,000円	有	有	有	有	5		フレックス四日市
PC-286L-STD-N	148,000円	有	無	有	有	5		フューチャーランド北本
PC-286V-STD	138,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-286L-STD-N	138,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-286L STD	125,000円	有	無	無	有	4	カバン付	㈱マイコンショップ西神戸
PC-286V-STD	120,000円	有	無	無	有	5		㈱OAシステムプラザ横浜店
PC-286-STD	118,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-286V/STD	118,000円	有	有	有	有	5		㈲石田電器

三洋

PHC-23	13,000円	無	無	無	有	3	MSX2(ディスクなし)	マイクロアーツ

SHARP

X-68000セット	340,000円	有	有	有	有	5	CZ-602D付	イヨ電子
X-68000EXPERTセット	320,000円	有	有	有	有	5	CZ-602とセット	㈱ユーバース日本橋店
X68000EXPERT	298,000円	有	有	有	有	5	展示品,CZ603D付	ICカプセル
X68000PRO HD	286,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
X-68000PROセット	278,000円	有	有	有	有	5	CZ-602とセット	㈱ユーバース日本橋店
X-68000PROセット	258,000円	有	有	有	有	5	ブラック	横浜サードウェーブ鶴見店
X68000	250,000円	有	有	有	有	5	CRT付	マイコンショップパートナー
X68000EXPERT	245,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
X68000ACEセット	229,000円	有	無	有	有	4	601C+601D	マイクロアーツ
X68000セット	218,000円	有	無	有	有	4	600C+600D	マイクロアーツ
X68000PRO	205,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
X68000	198,000円	有	無	無	有	4	CZ-601DGY付	㈲石田電器
X68000ACE	190,000円	無	無	無	有	3		FM-LAB釧路
X1turboZIII	95,800円	有	無	無	有	4		㈱日本マイコン流通センター
X1turboZII	84,800円	有	無	有	有	4	X1turboZII	㈱日本マイコン流通センター
X1turboZIII	79,000円	有	有	有	有	5		㈲石田電器
X1turboZ	69,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
X1turboZIII	68,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
X1turboZIII	65,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
X1turboZII	62,000円	有	無	無	有	3		マイクロアーツ
X1turboZII	62,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
X1turboZ	59,000円	有	無	有	有	3		マイクロアーツ
X1turboZ	58,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
X1turboII	54,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
X1turboIII	45,000円	有	無	有				日本パソコンセンター
X1turboIII	45,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
X1turboII	42,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
X1twin	41,000円	有	無	有	有	4	2ドライブ仕様	マイクロアーツ
X1turbo30	40,000円	有	無	無	有	3		マイクロアーツ
X1turbo/40	40,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
X-1twin	39,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
X1turbo/30	38,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
X1twin	36,800円	有	無	有	有	4	PCエンジン付	マイクロアーツ
X1turboII	35,000円	有	無	無				日本パソコンセンター
X1turboII	35,000円	有	無	無	有	3	取説,ケーブル一部なし	マイクロアーツ
X1turbo/20	30,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
X1G/30	25,000円	有	無	無	有	3	X1入門機	マイクロアーツ
X1G/30	25,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
X1G/10	10,000円	有	無	有	有	3		コムイン浜松店
X1F/10	8,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
CZ-652C	238,000円	有	有	有	有	5	601Dとセット,GYのみ	㈱OAシステムプラザ名古屋店
CZ652C-GY	194,000円	有	有	有	有	5		パソコンハウスダイナ
MZ2861	78,800円	有	無	無	無	5		マイコンショップアイザワ
MZ2500	69,800円	有	有		有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ98BOX
MZ-2520	35,000円	有	無	無	有	3		コムイン浜松店
X1G10	12,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
MZ-2200	8,000円	有	無	有	有	5	新品同様	㈱ユーバース日本橋店

SONY

HB-F900	59,500円	有	無	有	有	4	2ドライブタイプ	マイクロアーツ
HB-F1XV	52,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱マイコンランド
HB-F1XV	46,000円	有	無	有	有	4	MSX2+	マイクロアーツ
HB-F1XD	25,800円	無	無	無	無	3	MSX2	マイクロアーツ
HB-F1	12,000円	無	無	無	有	3	MSX2(ディスクなし)	マイクロアーツ

東芝

J3100SGT101	698,000円	有	無	無	有	4	演算プロセッサ,2MBRAM,マウス付	㈱日本マイコン流通センター
PWS-5016A	168,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
J-3100SS	158,000円	有	有	有	有	5	Dyna Book,展示品	ICカプセル
J-3100SS	148,000円	有	有	有	有	5	BUSI COMPOとカバン付	㈱マイコンショップ西神戸
J-3100SS	128,000円	有	有	有	有	5	Dyna Book	フレックス四日市
PWS-501SA	128,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
J-3100SS	125,000円	有	有	有	有	5	Dyna Book	㈱ユーバース京都店

松下

FS-A1WSX	47,000円	有	無	有	有	4	MSX2+	マイクロアーツ
FS-A1F	25,800円	無	無	無	無	3	MSX2	マイクロアーツ

日立

ベーシックマスターLEVEL3 MARK5	50,000円	有	無	無	有	3	CRT,FDD,プリンター,ソフト付	マイコンショップパートナー

富士通

FM-TOWNS 2Fセット	370,000円	有	有	有	有	5	ディスプレイ,キーボード,システムソフト付	㈱ユーバース日本橋店
FM-TOWNSモデル2セット	298,000円	有	有	有	有	5	展示品,2セット有	ICカプセル
FM TOWNS-2H	298,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
FM TOWNS	260,000円	有	有	有	有	5	セット	㈱サンマックス
FMR-60HD	258,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
FM TOWNS	250,000円	有	有	有	有	5	セット,ソフト付	マイコンショップパートナー
FM-TOWNS/1	248,000円	有	有	有	有	5	2ドライブ仕様,CRT,キーボード込	㈱OAシステムプラザ名古屋店
FM-TOWNS/1セット	230,000円	有	有	有	有	5	システムソフト付	イヨ電子
FM TOWNS1セット	228,000円	有	有	有	有	4	2ドライブ仕様,DP531,KB101,システム付	㈱日本マイコン流通センター
FM-TOWNSモデル2セット	225,000円	有		無	有	3	ディスプレイFM DP532,ソフトなど,オヤユビシフト	㈱OAシステムプラザ
FM TOWNS-2	218,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱メディアショップハイランド
FM TOWNS-2	198,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
FM-TOWNS/1	184,000円	有	有	有	有	5	処分品,2ドライブ仕様	㈱ユーバース日本橋店
FM TOWNS-1	168,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱メディアショップハイランド
FM-TOWNS/2	168,000円	無	無	無	有	3		FM-LAB釧路
FM TOWNS-1	168,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
FM16β-HD2	135,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
FMR-30BX	108,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
FM16β-FD2	95,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
F9451 SD2	87,000円	有	無	無	無	3	HD内蔵	マイコンショップパートナー
MB25425	85,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
FM77AV40EX	55,000円	有	無	有	有	4		コムイン浜松店
FM77AV/20	49,800円	有	有		有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ98BOX
FM16βSD	48,000円	無	無	無	有	3	256RAM,キーボード付	FM-LAB釧路
MB25420	48,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
MB25321	42,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MB25410	42,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
FM77AV40	40,000円	無	無	無	有	3		FM－LAB釧路
FM77AV40	39,800円	有	無	無	有	3		㈱ユーパース京都店
FM77AV20EX	32,000円	無	無	無	有	3		FM－LAB釧路
FM77AV20EX	30,000円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ鶴見店
FM-77AV2	29,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM-77-AVD2	28,000円	有	無	無				日本パソコンセンター
FM77AV2	28,000円	無	無	無	有	3		FM－LAB釧路
MB25250	25,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
FM-77AV-2	20,000円	有	無	無	有	3		ICカプセル
FM-77D2	12,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップユニオン
MB25015	10,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
FM-7	7,000円	無	無	無	有	3		FM－LAB釧路

三菱

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MAXY(M3201-A20)	224,000円	有	有	有	有	5	新同1台限り，AXパソコン	㈱日本マイコン流通センター

ディスプレー

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-TV454	79,800円	有	有	有	有	5		㈱ユーパース日本橋店
KD-863G	69,800円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
PC-KD854N	49,800円	有	有	有	有	5		㈱ユーパース日本橋店
PC-KD863G	74,800円	有	無	有	有	3	ゲーム機能付	㈱日本マイコン流通センター
PC-KD863G	59,800円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	パソコンショップユニオン
PC-KD863S	59,800円	有	有	有	有	4	ステレオスピーカー付	㈱日本マイコン流通センター
PC-KD863S	56,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	パソコンショップユニオン
PC-KD863S	55,000円	有	無	有	有	4	ステレオタイプ	マイクロアーツ
PC-KD854	45,000円	無	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-KD852	38,000円	無	無	無	有	3	400ラインアナログ	マイクロアーツ
PC-KD551	37,000円	有	無	無	有	3	400ラインデジタル	マイクロアーツ
PC-KD551K	35,000円	無	無	無	無	3		㈱ユーパース京都店
PC-8853	34,000円	無	無	無	有	3		㈱OAシステムプラザ名古屋店
PC-6042	10,000円	無	無	無	無	3	モノクロ	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

加賀電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
640-J	39,800円	有	無	有	有	3	デジタル400ライン	㈱日本マイコン流通センター

三洋

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CMT A14 H2	45,000円	有	有	有	有	5		パソコンハウスダイナ
CMT-147L	42,000円	無	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
CMT-147H	39,800円	無	無	無	有	4		横浜サードウェーブ鶴見店
CMT-147L(W)	39,000円	有	無	有	有	4	4000文字アナデジ	マイクロアーツ

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CU-21CD-GY	59,800円	有	無	有	有	4	21インチCRT	㈱OAシステムプラザ名古屋店
CU-14TV	58,000円	有	有	有	有	5		㈱OAシステムプラザ名古屋店
CU14FD	55,000円	有	有	有	有	5		イヨ電子
CU-14D1	40,800円	有	無	有	有	3	デジタル400ライン，200ライン切替	㈱日本マイコン流通センター
CU14AD1	39,800円	無	無	無	有	4		フレックス四日市
CU-14FD	39,800円	有	無	無	有	4	0.31ピッチアナログ	マイクロアーツ
MD12P2	28,000円	有	有	有	有	5	高解12インチモノクロ	㈲ダイナックス
CU-14G	22,000円	無	無	有	無	4	2000文字カラー	マイクロアーツ
CU-14FA	20,000円	無	無	無	有	3		ICカプセル
CZ-612D	88,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーパース日本橋店
CZ-602D	72,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーパース日本橋店
CZ-880D-BK	59,000円	有	有	有	有	5		㈲石田電器
CZ-855D	52,000円	無	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
CZ870D	51,800円	有	無	無	有	3	デジタルRGB，TV付	㈱日本マイコン流通センター
CZ855D	50,800円	有	無	有	有	3	デジタルRGB，TV付	㈱日本マイコン流通センター
CZ-880D	50,000円	有	有	無	有	4		横浜サードウェーブ鶴見店
CZ-850D	50,000円	無	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
CZ-855DE	49,000円	有	無	無	有	3	4000文字TV付	マイクロアーツ
CZ-820DB	29,800円	有	無	有	有	3	2000文字TV付	マイクロアーツ
CZ-820D	24,800円	有	有	有	有	4	200ライン，TV付	パソコンショップユニオン

ソファード

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
RGB-C14A	39,800円	有	無	有	有	3	デジタル400ライン	㈱日本マイコン流通センター

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
TR-120T1	12,800円	有	無	有	有	3	モノクロディスプレイ	㈱日本マイコン流通センター

ニデコ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
NH-14DA	39,800円	無	無	無	有	3	デジタル400ライン	㈱日本マイコン流通センター

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM DPC432	62,000円	無	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
FMT-DP531	55,000円	無	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
FMTV154	40,000円	有	無	有	有	4		コムイン浜松店

フロッピー・ドライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-8881	60,000円	無	無	無	無	4	8インチドライブ	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-KD851	42,000円	無	無	有	有	3	0.31ピッチ，400ライン，デジタル／アナログ	㈱ユーパース日本橋店
PC-9881K	40,000円	無	無	無	無	3		コムイン浜松店
PC-8881	39,800円	有	無	有	有	3	8インチフロッピーディスク	㈱日本マイコン流通センター
PC-9881	25,000円	無	無	無	有		8インチドライブ	㈱OAシステムプラザ
PC-8881	23,000円	無	無	無	有	3		㈱OAシステムプラザ名古屋店
PC-9881	19,800円	無	無	無	有	3		㈱OAシステムプラザ名古屋店

アクセル

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FDC-57	35,000円	有	有	有	有	5	5インチ2HD，1ドライブ	㈱マイコンショップ西神戸
FDC-52	35,000円	無	無	無	有	4	5インチ2HD，2ドライブ	㈱マイコンショップ西神戸

ウインテック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
R2Jr	58,000円	有	有	有	有	5	20メガハードディスク	フューチャーランド北本

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ620H	49,800円	有	無	有	有	3	20MBハードディスク	㈱日本マイコン流通センター
CZ-503F	19,800円	有	有	有	有	5	新品同様	㈱OAシステムプラザ横浜店
CZ-53F	10,000円	無	無	無	無	4	X1twin用ドライブ	マイクロアーツ

Disk PC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
M-160	22,000円	無	無	無	有		8インチドライブ	㈱OAシステムプラザ

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FS-FD351	29,800円	有	有	有	有	4	FS-CF351付	横浜サードウェーブ鶴見店

ランドコンピュータ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LDS-5UV	33,000円	有	無	無	有	3	HD，DD自動切替	㈲ダイナックス

調査にご協力いただいた販売店リスト

- ■FM－LAB釧路：〒085　北海道釧路市旭町30-12 尾崎ビル1F　☎0154-22-4408
- ■㈲石田電器：〒085　北海道釧路市堀川町2-32　☎0154-25-6168
- ■ICカプセル：〒090　北海道北見市北1条西2丁目　☎0157-23-8444
- ■OAシステムプラザ仙台店：〒980　宮城県仙台市青葉区本町1-3-9 第6広瀬ビル2F　☎022-268-5541
- ■フューチャーランド北本：〒364　埼玉県北本市本宿2-40　☎0485-91-2199
- ■T・ZONE大宮店：〒330　埼玉県大宮市宮原町3-515-2　☎048-652-1831
- ■ダイナックス：〒336　埼玉県浦和市北浦和4-5-8 吉田ビル5F　☎048-832-2356
- ■OTKコンピュータプラザ：〒372　群馬県伊勢崎市本町1-18　☎0270-25-5516
- ■マイコンランド上田：〒386　長野県上田市中央西1-15-28　☎0268-24-3515
- ■イヨ電子㈱：〒382　長野県須坂市横町301-1　☎0262-48-2399
- ■マイコンショップパートナー：〒387　長野県更埴市星代2451　☎0262-72-1817
- ■㈱日本マイコン流通センター：〒150　東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F　☎03-463-4455
- ■コンピューターバンク：〒150　東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル2F　☎03-797-1221
- ■フォーネクストハード館：〒190　東京都立川市錦町1-1-22　☎0425-28-1933
- ■日本パソコンセンター：〒210　神奈川県川崎市川崎区渡田山王町15-8　☎044-355-5000
- ■㈱OAシステムプラザ　横浜店：〒220　神奈川県横浜市西区南幸2-20-11 NSビル2F　☎045-314-6634
- ■横浜サードウェーブ鶴見店：〒230　神奈川県横浜市鶴見区中央5-10-23　☎045-505-2880
- ■マイコンショップアイザワ：〒231　神奈川県横浜市中区大平町1　☎045-641-4337
- ■㈱サンマックス：〒243　神奈川県厚木市旭町3-9-15　☎0462-29-6171
- ■マイクロアーツ：〒228　神奈川県座間市入谷4-6-1　☎0462-54-3300
- ■㈱メディアショップハイランド：〒239　神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6　☎0468-48-3290
- ■コム・イン浜松店：〒430　静岡県浜松市田町227-16 地産ビル3F　☎0534-55-1781
- ■ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー：〒444　愛知県岡崎市康生通西2-20-2 シビコ3F　☎0564-23-4960
- ■OAシステムプラザ名古屋店：〒460　愛知県名古屋市中区大井町3-20 OAビル　☎052-332-5233
- ■パソコンハウス・ダイナ：〒460　愛知県名古屋市中区大須3-31-28 山惣ビル1F　☎052-261-7830
- ■フレックス四日市店：〒510　三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F　☎0593-53-7503
- ■パソコンショップユニオン：〒556　大阪市浪速区日本橋4-15-23　☎06-644-0554
- ■㈱ユーパース日本橋店：〒556　大阪市浪速区日本橋4-5-11 椿本ビル2F　☎06-631-4016
- ■ユーパース京都店：〒600　京都市下京区烏丸通仏光寺下ル大政所町673 峯ビル5F　☎075-341-1444
- ■㈱マイコンショップ西神戸：〒653　兵庫県神戸市長田区西尻池町2-5-18　☎078-611-4194
- ■パソコンショップオオヤマ：〒902　沖縄県那覇市長田2-12-15　☎0988-53-0710

あくせすROOM

サークル紹介

○NOQ SOFT
〒243 神奈川県厚木市山際794-19
神田直活方「NOQ SOFT入会」係

当サークルでは，MSX2 VRAM128KB以上のディスク・ユーザーを対象に活動を行なっています。活動内容は毎月25日発行のディスク・マガジンを中心にプログラム交換，テクニック公開，ゲームetcと盛りだくさんです。会費は今のところ無料!!

入会希望の方はフォーマットした2DD，返送料72円切手，自分の住所&自己ＰＲを書いて送ってください。DISKマガジンができしだい返送させていただきます。

○中部コンピュータ・クラブ機構　本部
〒466 愛知県名古屋市昭和区川名町1-23-1
タウンハウス川名102号室

中部コンピュータ・クラブ機構(C-COM)は，学生のみで構成された中部地区のコンピュータ・クラブ，サークル等の参加を募集しています。C-COMは中部地区のクラブ間の交流，協力，活動の環境整備等をすることを目的とする非営利団体です。

具体的な活動内容としては各種展示会，月に一度各サークルの人達が集まる会合，興味のある分野で集まり，製作開発等をする分科会等があります。現在の構成団体（18団体）は大学のサークルが主ですが，私大や各種学校，高校等にも呼びかけています。甲信越，東海，北陸のクラブはぜひ御連絡ください。くわしい説明書をお送り致します。

投稿ありがとう

山内恵介／森田明秀／M-ICHI／関口暁宣／笠原　健／橋爪良之／稲葉義樹／葛西泰弘／亀澤剛志／石川　修／山田好一／西園達雄／エキスパートナーたきやん／鉄人R.K／藤木健二／竹内大祐／松澤茂幸／トトロちゃん／久米裕之／小西由浩／玉井敏親／中里和紀／BLACH SAMACE／吉田耕太郎／平山郁洋／中村祐一郎／バタリアン／堂園俊郎／村中信秀／山田賢二／柴田光宣／池田浩彰／峰岡良治／浜崎幸平／高橋　潤／赤塚　淳／和気　純／多湖達哉／畑谷浩二／中山　慶／長野一寿／中山健太／あっちゃんさんくん／村越一之／渋谷篤史／宮村忠憲／池田浩彰／大藤将人／西村健太郎／小川　章／今泉永生／五十嵐良雄／兜　友和／多田祥三／ASUKA☆／中原智博／BUGFU-SLAMP／浅沼貴之／菊池安長／浅見知弘／中村智偉／磯田幸秀／田中盛一／佐藤祐紀／古林克臣／相馬大／木内　靖／中村久生／安藤通晃／小沼修司／佐藤雅巳／庄司哲也／大津京一／長島哲郎／LUFIEAO／平山　勉／高梨智介／Bow-Ma／松岡一考／林　淳／加藤謙作／矢吹隆一／鍋山桂一郎／森　広人／増田倫宏／石川修／HIR／伊藤真二／横井　顕／弘中高志／鈴木　馨／山内正博／石塚康成／深谷　崇／宇佐見仁識／NABE SOFT／高峰勇一／木村洋行／斉藤　隆／白石健治／村中信秀／伊藤重治／森羅万象／石原　顕／若林浩信／元木喜隆／倉林　輝／中戸川清／山田欽一／星和人／琴　祐／ルーンラーコ／佐藤紀夫／吉田&徳永／木之内昌樹／小川芸夢頭／橋本誠／野田孝義／佐々木光信／今野清英／ファンタスティック／駒田誠二／城山一郎太／吉田之元／大石蔵之助／大川　忍／山下昭彦／影さんの孫／小坂　有／黒沢和大／奥田建蔵／小山　勉／今成貞昭／飯島健二／江原純一／菱沼　学／板橋秀樹／SAKANA／一木良彦／稲澤康博／木村直之／安藤達郎／大熊和夫／藤木一彦／沢田洋一／相模原Fighters／神崎　繁／高田　揺／植田淳二／大江戸捜査網／伊東寛章／菊池正和／尾崎慶彦／菅原みつぐ／ドラキュラの母／前田四郎／小田島隆一

この他にもまだまだたくさんの人からの投稿がありました。投稿してくれたみなさん，どうもありがとう！また投稿してね。

BMスーパークイズ

今月も先月に引き続きプログラムの問題です。まずは，つぎのリストを見てください。なんか，文字を表示させようとしていますね。

```
10 FOR I=1 TO 4
20 READ A$
30 PRINT A$
40 NEXT I
50 ■■■■ KAGE, HEN, TUGUMI,
   Dr.D
```

さて，50行の一部が隠れていて，見えませんね。ここには，ある命令が入ります。つぎの三つの中から選んでください。

①RESTORE
②DATA
③COLOR

☆今月の賞品

正解者の中から抽選で，デンパペンタン提供の「アウトラン」ウォーレットを５名のかたにさしあげます。

☆応募のきまり

本誌とじ込みハガキに解答欄があります。問題をよく読んで，正しいと思われる答えの番号にマルをつけてください。

もちろん，OFコーナー等のお便りを書いてもかまいませんよ。

○締め切り：５月７日必着
○正解の発表：６月号（５月８日発売）
○当選者発表：７月号（６月８日発売）

☆４月号の正解

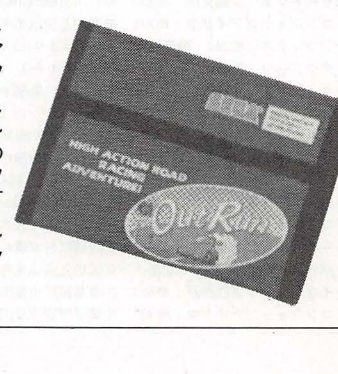
③NEXT I
でした。

☆３月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から，以下のかたがたが当選となりました（正解は①ザ・スキーム／古代祐三でした）。

東京都日野市・吉野和敏／神奈川県鎌倉市・田中正憲／東京都調布市・佐藤　剛／山形市・山川正敏／東京都江東区・佐藤靖宣

以上５名



▶アウトランのウォーレット

影さんの「読者のハガキは神様です」

うっぴょー，このコーナー宛に150通もハガキがきてしまったのだ！一番最後のページなので，見てない人も多いんじゃないかと心配していたんだ。ハガキを送ってくれた人ありがとね。ただ俳句や写真なども送ってもらいたかったなぁ。

話は変わりますが，読者のみなさんから「リレー漫画というのをやってください」と提案がありましたが，皆さんはどうでしょうか？意見などをお寄せください。よろしく！



▲これは，おもしろい！氷山くんの作品はいつも味があるぞ。このコーナーに抜てきじゃ！
by 東京都大田区・氷山一太



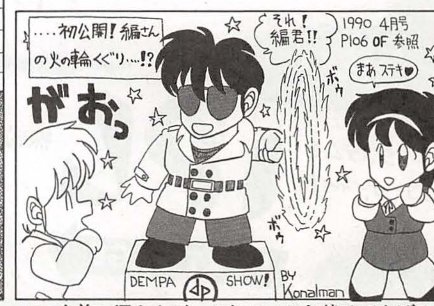
▲うる星&あんず氏じゃないよ。減点!!今度はちゃんとチェックしてね　by 秋田県鹿角郡・神髄



▲3月号に，ちゃんと載ってるでしょ。歌P.ちゃんと見ないとだめぴー　by 福井県敦賀市・歌麻呂



▲それじゃ，影さんがいいことを教えてあげる。楽器店に行くとあるかもしれないよ
by 大阪府堺市・FROG



▲つぐ美：編さんが，かわいいから載せてあげる。影：じゃ，僕は？　つぐ美：影さんも足が短くてかわいいわね　by 埼玉県新座市・Konaloan

お楽しみプレゼント⑤

☆セガ・エンタープライゼスより，超SFロマン「ウルトラQザ・ムービー　星の伝説」のご招待券をペア10組20名様に。

☆応募方法は，官製ハガキに①住所②氏名③年齢④職業⑤電話番号⑥だれと行くか，を明記のうえ，下記の宛先までご応募ください。先着により決定し，招待券をすぐお送り致します。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部お楽しみプレゼント⑤「ウルトラQ招待券」係

セガ提携劇場映画作品第1弾
「ウルトラQザ・ムービー　星の伝説」
4月14日全国松竹系一斉公開
キャスト
柴俊夫／荻野目慶子／風見しんご／（ナレーション）石坂浩二



☆エス・エヌ・ケイより，NEO・GEOシステムの発売を記念して「NEO・GEOロゴ・ステッカー」を1,000名のかたに。

☆応募方法は，官製ハガキに①住所②氏名③年齢④電話番号⑤生年月日⑥職業（学年）⑦性別⑧応募内容を読んだ雑誌名（マイコンBASICマガジン）を明記のうえつぎの宛先までご応募ください。締め切りは4月末必着

応募先：〒564 大阪府吹田市豊津町18-8㈱エス・エヌ・ケイ「NEO・GEO」ロゴ・ステッカー・プレゼント係



◀NEO・GEOロゴ・ステッカー

NEO・GEOシステムの発売予定日決定

●マルチビデオシステム・キャビネット・テーブル型（ソフト6本内蔵可）25インチ　360,000円　4月16日発売

●マルチビデオシステム・キャビネット・アップライト型(ソフト6本内蔵可)25インチ　360,000円　4月16日発売

●マルチビデオシステム・キャビネット・SC用キャビネット（ソフト4本内蔵）19インチ　268,000円　4月16日発売

●NEO・GEOレンタルシステム・ハード本体（専用コントローラ1台付き）　58,000円　4月26日発売

〈3月号の当選者発表〉

☆PC-9801版「ポリス・クエストII」は，和歌山市・**久田賢治さん**他2名。

☆「ポリス・クエストII」店頭デモ・ディスクは，埼玉県春日部市・**今間雅之さん**他49名。

☆「ポリス・クエストII」ロゴマーク入りマグカップは，愛知県豊川市・**竹本格久さん**他4名。

☆「ポリス・クエストII」オリジナル・Tシャツは，三重県久居市・**山本晶さん**他9名。

☆シエラ・ゲーム音楽カセット・テープは，広島県神石郡・**武島健二さん**他4名。

☆アイレム・オリジナル・カレンダーは，静岡県浜北市・**河野裕文さん**他4名。

以上のかたがたに決まりました。

なお，お名前の発表できなかった人に関しましては，商品の発送をもって発表に変えさせていただきます。



IPLダイレクトは、ファーストクラスの贅沢で
パソコンロードの真ん中を突き抜けていく
あなたのお手伝いをします。
すべてのハードに、
3倍の保証と3ヶ月の初期不良交換期間、
修理期間の代替機保証で対応しています。
又、ビギナーズホットライン
テクニカルホットラインでは、
実際の経験を多く積んだシステムエンジニアが、
直接来社できないお客様には、
電話一本の距離にいてサポートしています。
もちろん、安心して購入できる
価格の容易もございます。

IPLのユーザーは

製品の選択

IPLでは、お客様のニーズに合った製品のより良い環境を創るため、各メーカーとの密接な関係を基に、製品の組み立てを計っています。また大型コンピュータによるLAN、ONLINEを構築。独自のシミュレーションをした上で新製品の情報提供を行うのをはじめ、セット構成、購入後の拡張にも対応。お申し込み前後の新製品発表も心配いりません。

価格とクレジット

IPLならではのクレジットシステムは、あらゆるニーズに対応しています。月々のお支払いは1,000円から。しかも電話をするだけで簡単に手続きができます。

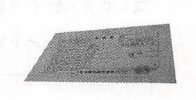
●ステップアップクレジット
お客様のライフスタイルに合せて、お支払い額を設定。一回払いから最長84回まで自由自在、例えば1年目は、月々3,000円、2年目から5,000円また、ボーナス払いも1年目0円から、2年目20,000円というように年毎にステップアップ。

●カレッジクレジット
大学生や専門学校生を対象にしたクレジット。低額の支払いから始めて、就職したら増額というように収入に合せた設定が可能。(保証人の必要な場合あり)8カ月先からのお支払いも可能です。今なら社会人になって12月から支払い開始OKです。

●ボーナス払い
今から夏のボーナス一括払いもOK。夏冬の2回払いもできます。

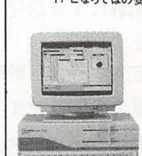
●8カ月先からのお支払い
クレジットは8カ月先(今なら12月)からのお支払いが可能(翌月一括から8カ月先まで自由に設定)

IPL'S BIG 9 SUPPORTS

1 3倍保証システム
IPL 独自の 3倍保証

メーカー保証12ヶ月の商品なら36ヶ月の保証。(IPL保証書付)

2 IPLオリジナルディスケット!!
すぐにコンピュータと対話できる。

すぐにコンピュータと会話できるよう、システムでお求めの方に無料で用意いたします。

3 3ヶ月間の初期不良交換期間
IPLならではの安心!

通常1週間のところ、ワイドに3ヶ月の交換期間。(年間保守契約もできます。)

HOTLINE SERVICE

商品管理部(納期、配達日のお問合せ、ご指定日のご連絡)……0467-24-1154
メンテナンス部(ハード上のご相談、お問合せ、初期不良の対応)…0467-24-0453
FAX(ご注文、お見積り、などスピーディに)……0467-24-0561
ビギナーズ・ホットライン(初心者の方々への無料相談窓口)…0467-24-0941
テクニカル・ホットライン(システムアップ、買替えなどの下取り相談窓口)…0467-24-2040

ORDER TELEPHONE

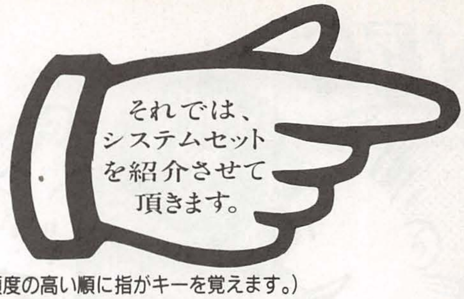
●本社(鎌倉)―0467-24-7511

電話受付:AM10:00～PM8:00
(水曜定休日)FAX受付:24時間受付

札 幌……011-621-1444
仙 台……022-266-0531
銀 座……03-541-3058
青 山……03-470-0061
大 阪……06-311-2736
広 島……082-293-7881
福 岡……092-481-2644

IPL 株式会社 アイピーエル
本社:〒248 鎌倉市雪の下4-1-12 商品管理部:鎌倉市雪の下3-4-23
TEL. 0467-24-7511 FAX. 0467-24-0561 TEL. 0467-24-1154

全国的規模で広がっています。



安心な保証

●代替機の無料貸出（修理期間にも安心があります。）
IPLではサービスの一環として、NEC・EPSONの、本体・モニター・プリンタの無料貸出をしています。

●安心、3倍保証（品質を保証いたします。）
例えば、12カ月の商品ならば36カ月、6カ月の商品ならば18カ月と、3倍というワイドな保証期間をIPLは設けています。

●初期不良交換3ヵ月（試動期間を十分にとっています。）
通常、初期不良交換1週間のところを3カ月という長期保証を行っています。

●返品の保証（ワイドなIPL独自の保証です。）
お申し込みをいただいた日より30日の間、ソフトもハードも製品の返品、交換を承ります。（但し、ソフトもハードも手つかずの、パッケージも完全な状態のもの）

サポート

高品質の製品のうしろに、システムエンジニアがいて、あなたのコンピュータのサポートをしています。

●ビギナーズホットライン———— TEL. 0467-24-0941
初めてパソコンを手にするあなたが必要とするすべてのことに、あなたの専任の担当者が、あなたの購入リストに従いながらサポートします。

●テクニカルホットライン———— TEL. 0467-24-2040
各種言語、作成中のプログラムのご相談、買替え等の無料相談窓口です。

メンテナンス部———— TEL. 0467-24-0453
修理、初期不良、代替機のお申し込み等。

●キーボードレッスン（使用頻度の高い順に指がキーを覚えます。）
独自に開発したNEC98/EPSON286/386シリーズ（ラップトップを除く）のキーボードレッスン用ソフトプログラムです。

●添削付通信教育講座（システムご購入のお客様は無料で受講座できます。）

●ネットワークサービス（全国どこでもすばやいサービスが受けられます。）
全国110カ所のアクセスポイントをもつIPLネットワークが4月1日より開始いたしました。モデムを通して、あなたのコンピュータとIPLのデータベースが連結します。

買い替えや追加購入も

現在クレジット支払い中の方にも、追加購入、買替えが月々1,000円程度の調整でOK。もちろん下取り、お客様のシステムアップや経済性を考慮しながら、クレジットができます。

●豊富な中古情報（メーカーからの新古品、中古製品も扱っています。）
製品は入荷時に80項目以上もの検査を行っており安心。しかも6カ月の保証付き。もちろん月々1,000円からのクレジット、さらに8ヶ月先からのお支払い開始もOKです。

お届けは、全国無料配達

但し、沖縄県は航空便の為、配達料を頂く場合があります。

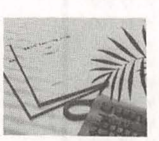
●製品の翌日発送が可能（お振込み後、またはクレジット契約後より）

●配送日の指定、特急配送（有料）（忙しいお客様は、ぜひご利用下さい。）

●代引きシステム（ご希望の方は製品到着時のお支払いもできます。）

商品管理部———— TEL. 0467-24-1154
納期、配達日のお問い合わせ、ご指定のご連絡に。

4 添削付通信講座



ひとりひとりをしっかりフォロー。（無料）

5 キーボードレッスン添付



使用頻度の高い順に指がキーを覚えます。（但し、ラップトップを除く）

6 代替機 無料 貸出し

修理期間中に、本体（NEC、EPSON）、モニター、プリンターの無料貸出しをしています。
修理期間中（NEC、EPSON）、にも安心があります。（但し、ラップトップを除く）

7 IPLならではの 返品保証
お申込み日より30日以内に

ハード又は、ソフトは開封しない完全な状態で、お申し込み日より30日以内の返品、他製品とのお取り換えを保証。商品管理部へお電話を。

8 1年分相当のリボンを供給
24時間、インク切れの心配は要りません

24時間インク切れの心配は、もうありません。すべてのプリンターに対応します。（通常業務の使用頻度をIPL試算）

9 ネットワークサービス
全国110ヶ所のアクセスポイント!

全国110ヶ所のアクセスポイントをもつIPLネットワークが4月1日より開始いたしました。全国どこでも、素早いサービスが受けられます。

PRESENT ①
7月〜8月 夏休みのお楽しみに
巨人戦内野指定席にご招待

ヤクルトVS巨人戦（神宮球場）内野指定席へご招待致します。（システムでお求めの方すべてに）

PRESENT ②
IPLオリジナル フロッピーディスク



すぐにコンピュータと会話できるよう、IPLオリジナルのディスケットが無料で用意されています。（システムでお求めの方すべてに）

PRESENT ③
1年分相当の リボンを供給

24時間インク切れの心配は、もうありません。すべてのプリンターに対応します。（通常業務の使用頻度をIPL試算）

今、タウンズをセットでお買い上げの皆様にはIPLオリジナルデスクプレゼント中!!



IPL広告の最終ページにある お申し込み用紙をご利用ください。



代替機の無料貸出し
本体、モニター、プリンターのすべてに対応。
修理期間も安心!

PC-9801 RA21

IPLならではの贅沢
これだけ揃えばパソコンライフに恐いもの無し!クレジットで楽々返済。

アクセス No.B05400

PC-9801RA21(32ビット386速度UP20MHz5"2FDD、EMS対応) … ¥498,000
PC-KD853N(14"0.31ドットチルトスタンド付き)NEC … ¥118,000
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド) … ¥25,000
SRC-81(ICM)(高速型80MB、28msハードディスクSCSI専用、ユーティリティ付) … ¥158,000
IF-2750(SCSI用HDDインターフェイスカード) … ¥30,000
MIFES-98(超高速スクロールスクリーンエディタ(MS-DOS要)) … ¥38,000
EMJ-2000MKII(EMS対応、2MB増設RAMボード メルコ) … ¥44,800
VP-2050PC(24ドット漢字ゴシックフォント内蔵カラー漢字プリンタ(EPSON))) … ¥158,000
VP-2000CSFS(カットシートフィーダ、ハガキ連続打ち年賀状ワープロ時活躍!) … ¥30,000
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として2巻、インク切れの心配はもうありません。) … プレゼント中
PS98-523-HMW(1画面で複数のソフトを操作可能MS-WINDOW新EMS) … ¥20,000
Lotus 1-2-3(世界No.1超高速、表計算グラフ処理データベース) … ¥98,000
1-2-3Card(マルチ条件検索、大容量データ高速処理機能応用自在なカード型) … ¥32,000
1-2-3Find(ウインドーを開いて他のファイル参照可、見たい箇所をすぐ表示) … ¥20,000
dBXL(高機能データベース、LOTUS、マルチプランデータ使用可) … ¥49,800
MS Quick Basic(エディタ、インタープリタ、デバッガ、コンパイラを統合) … ¥20,000
Microsoft Quick C(予備知識無しでもCの学習可能、各操作を一つの画面上で可) … ¥20,000
DISKで学ぶC(実際にパソコン上で実行しながら無理なくC言語を学ぶ) … ¥18,000
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3B)基本セット) … ¥18,000
DISKで学ぶMSDOS(実際パソコン上で実行しながら無理なくMS-DOSを学ぶ) … ¥15,000
PS98-371-HMW(MS-DOS上でBASICを起動させるソフト(Ver6.0)) … ¥17,000
一太郎Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSボードとしてそのまま使える) … ¥58,000
毛筆わーぷろ Jr(縦、横書き N倍角縮小拡大してもジャギーが出ないDM年賀状等) … ¥33,000

RA21贅沢セットがつづきます。

FR-2000(拡張スロットにセット電話回線に接続するだけ直接送受信FAX B4まで) … ¥49,800
花子Ver.2(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!) … ¥58,000
GT-6000(高解像度300dpi、写真など微妙なトーンの原稿も的確な読取可、プリントアウトも鮮明) … ¥178,000
RS-232Cケーブル … プレゼント中
PC-9872R(NEC純製品マウス) … ¥10,000
Z's STAFF KiD98(説得!文書とイメージの融合、カラーハードコピーグラフィック) … ¥28,000
MEDIAGRAPH-10(細かい線、複雑な形、なぞり書き等、小技可能のマウスタブレット) … ¥49,800
八方美人2号(一太郎、花子、CANDY3、Z's STAFF等をレイアウト) … ¥39,000
PA-8600(今や必携!SHARP電子手帳。海外旅行中の¥計算機能付) … ¥28,000
PA7C41(国語辞書カード) … ¥16,000
パソコン電子手帳くん(ブームの電子手帳とのデータ交換可、OA時代のライフスタイル) … ¥12,800
まいとーく(高速通信効率経済的にデータ転送株式ホームトレーディング対応) … ¥28,000
PV-A24MNP5(高速2400bps全二重、電話代の軽減!MNPクラス5搭載(アイワ)) ¥54,800
ミュージ郎(表現豊かな本格的音楽演奏が楽しめる。要MSDOS、マウス) … ¥158,000
MA-12C(防磁タイプスピーカー、出力10W×2本)ROLAND … ¥28,000
トップマネジメント(ビジネスセンスを磨き実践に役立つシュミレーションゲーム) … ¥19,800
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ) … ¥12,800
信長の野望 戦国群雄伝 … ¥9,800
スーパーマム98(家計簿ソフト) … ¥13,800
IPLオリジナルデスクIL-100(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納可能システムアップOK) ¥38,000
IPLオリジナルチェアIH-100(ショックを和らげるタック、リクライニング肘付き布張り) … ¥28,800
MPS-500JH(無停電電源装置500W、CRT下に設置可 サンケン) ¥39,800
代替え機の無料貸出 修理期間中にも安心(本体-NEC、EPSONに対応-、モニター、プリンタ) … ★
返品保証制度(お申込み日より30日以内) … ★
IPLオリジナルブランクディスケット(信頼性、耐久性保証、発売記念期間) … プレゼント中
巨人vsヤクルト戦(神宮球場内野指定席ご招待) … プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます) … ★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー) … ★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!) … ★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応) … ★

標準価格 ¥2,419,600 ➡ IPL 超特価

月々	回数	ボーナス
¥22,500	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥33,700	×72回	ボーナス なし
¥30,600	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥39,000	×60回	ボーナス なし
¥51,900	×36回	ボーナス 50,000× 6回

こんなにかかる修理費用
プリンタヘッド交換¥29,500以上/98シリーズメインボード交換¥21,600以上/ドライブ交換¥13,200以上

アクセス No.B05012

PC-9801RA21(32ビット386速度UP20MHz5"2FDD、EMS対応) … ¥498,000
PC-9801N(V30、1MB3.5"*1、1.25MBRAMドライブ内蔵) … ¥248,000
PC-9801N-20(本体、ACアダプター等を持ち運べるキャリングケース) … ¥15,000
CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付) … ¥74,800
TRUST80S(内蔵型80MBHDD(18ms)VF機能搭載NEC製採用) … ¥198,000
オーシャノグラフィ2(超高速バックアップ、デイリー機能大容量HDDに威力発揮) … ¥22,000
PC-PR150V(10"48ドットカラー漢字67字 秒ハガキ宛名可縮小印字可) … ¥99,800
PC-PR406HS-01(シートフィーダ(単票、はがき連続打ちに必携!)) … ¥22,800
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として5巻、インク切れの心配はもうありません。) … プレゼント中
EMJ-4000MKIII(EMS対応、4MB増設RAMボード メルコ) … ¥79,800
言図絵巻(強力カラー機能、アンドウ機能、描画機能、スキャナー機能) … ¥45,000
Z's staff KID98(640*900の仮想画面18種の筆先エアーブラシハードコピー) … ¥28,000
JX-100S(カラーイメージスキャナA6写真イラストグラフ等説得力が違う) … ¥89,800
MS-50AUTO(移動量をマウスが自動調整、固定モードも可) … ¥12,800
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3B)基本セット) … ¥18,000
エコロジー2(MS-DOSファイル管理ソフト、FATエディタ内蔵) … ¥28,000
PS98-371-HMW(MS-DOS上でBASICを起動させるソフト(Ver6.0)) … ¥17,000
PS98-033-HMW(日本語MS-WINDOW/386、新EMSドライバを提供) … ¥40,000
オンタイム(ウインドウ型リレーションデータベース) … ¥98,000
n松(新松、松ゴルフゲーム、名刺管理DB桐アドレス、外字188字) … ¥38,000
PI EXE(直接作画、写真取込拡大縮小可、カード型コマンドメニュー採用) … ¥48,000
Lotus 1-2-3(世界No.1超高速、表計算グラフ処理データベース) … ¥98,000
MPS-500JH(無停電電源装置500W、CRT下に設置可 サンケン) ¥39,800
代替機無料貸出 修理期間中にも安心(本体-NEC、EPSONに対応-、モニター、プリンタ) … ★
返品保証制度(お申込み日より30日以内) … ★
IPLオリジナルブランクディスケット5"2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間) プレゼント中
IPLオリジナルブランクディスケットMF/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間) プレゼント中
巨人vsヤクルト戦(神宮球場内野指定席ご招待) … プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます) … ★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー) … ★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!) … ★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応) … ★

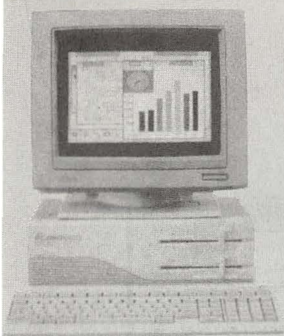
標準価格 ¥1,858,600 ➡ IPL 超特価

月々	回数	ボーナス
¥20,600	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥20,000	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥29,000	×60回	ボーナス なし
¥36,400	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥44,700	×36回	ボーナス なし

夏のボーナス一括払い

IPL 株式会社 アイピーエル
本社:〒248 鎌倉市雪の下4-1-12 商品管理部:鎌倉市雪の下3-4-23
TEL. 0467-24-7511 FAX. 0467-24-0561 TEL. 0467-24-1154

PC-9801 RA21



メガバイトのRAMボードは、容量の大きいハードディスク。多数のWINDOWをオープン！独自のニーズに応じたアプリケーションから、トータルワークステーションまで。単体でお求めの方にも無料で代替機を用意しています。

PC-9801 n



拡張性をもった歩くNOTE型パソコン。モデムを通して、データベースを連結することであなたのワークエリアを増大します。最も有益なソフトと周辺機器の活用は、パワーを高めます。

ARE



PC-9801 RA21

アクセス No.B05021

品名	価格
PC-9801RA21(32ビット386速度UP20MHz5"2FDD、EMS対応)	¥498,000
CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付)	¥74,800
VP-2050PC(24ドット漢字ゴシックフォント内蔵カラー漢字プリンタ(EPSON)))	¥158,000
VP-2000CSFW(ダブルピンカットシートフィーダ、ハガキ連続打ち用紙切替自在)	¥40,000
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として2巻、インク切れの心配はもうありません。)	プレゼント中
SRC-131(ICM)(高速130MB.19msハードディスクSCSI専用、ユーティリティ付)	¥198,000
IF-2750(SCSI用HDDインターフェイスカード)	¥30,000
PIO-RA134-4M(高速32ビットデータバス対応4MB増設ボード/RA21,51用)	¥77,000
IOS-10 II(統合型EMS/BMSソフト、キャシュ&RAMディスク)	¥8,000
VJE-β(日本語入力フロントプロセッサ EMS、XMS対応)	¥18,000
Z's WORD JG(レイアウト、文書、線画、イメージ編集)	¥58,000
FR-2000(拡張スロットにセット電話回線に接続するだけ直接送受信FAX B4まで)	¥49,800
PC-9872R(NEC純製品マウス)	¥10,000
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3B)基本セット)	¥18,000
PS98-033-HMW(日本語MS-WINDOW/386、新EMSドライバを提供)	¥40,000
Microsoft Excel(複数ソフト同時実行。画面分割サイズ変更自在グラフィック駆使)	¥98,000
MET's Excel Form(オリジナル関数マクロと各種フォームを搭載 MS EXCELアドイン型フォーム集)	¥18,000
COMSTARZ 2424/5(NMPクラス5対応モデム。2400 1200全二重、電話料の軽減)NEC	¥44,800
ES term II(通信用ソフト)	¥32,000
MPS-500JH(無停電電源装置500W、CRT下に設置可 サンケン)	¥39,800
代替機無料貸出 修理期間中にも安心(本体-NEC、EPSONに対応-、モニター、プリンタ)	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内)	★
IPLオリジナルブランクディスケットMD2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)	プレゼント中
巨人vsヤクルト戦(神宮球場内野指定席ご招待)	プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)	★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)	★

標準価格 ¥1,510,200 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥10,400	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥15,400	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥20,200	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥28,400	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥23,800	×60回	ボーナス なし

組み合せ自由

3ヶ月間の初期不良交換期間

IPLならではの安心！

PC-9801 RA51

アクセス No.B05030

品名	価格
PC-9801RA51(386、20MHz40MBHDD内蔵 100MBHDD内蔵可)	¥668,000
PC-TV454(0.35ピッチS端子文字放送ビデオボードTV回転台リモコン)	¥128,300
GT-1000(写真地図新聞本等なぞるだけ1677万色カラーA7文書に威力)	¥79,800
GT-1000用RS-233Cケーブル	プレゼント中
PC-PR201J(15"24ドット65字/秒カラー漢字プリンタートラクタ付き)	¥215,000
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として2巻、インク切れの心配はもうありません。)	プレゼント中
FR-2000(拡張スロットにセット電話回線に接続するだけ直接送受信FAX B4まで)	¥49,800
一太郎Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSボードとしてそのまま使える)	¥58,000
花子Ver.2(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求！)	¥58,000
ベクトルAスーパー(アウトラインフォント作成ソフト一太郎、新松、P1EXE対応)	¥48,000
全略ハードデスク殿(ハードディスクユーティリティ)	¥18,000
代替機無料貸出 修理期間中にも安心(本体-NEC、EPSONに対応-、モニター、プリンタ)	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内)	★
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)	プレゼント中
巨人vsヤクルト戦(神宮球場内野指定席ご招待)	プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)	★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)	★

標準価格 ¥1,322,900 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥7,100	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥10,500	×84回	ボーナス 30,000×14回
¥14,600	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥21,900	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥15,100	×48回	ボーナス 50,000× 8回

ビギナーズ ホットライン
0467-24-0941

PC-9801 n

アクセス No.B05091

品名	価格
PC-9801N(V30、1MB3.5"＊1、1.25MBRAMドライブ内蔵)	¥248,000
PS98-017-HV(日本語MS-DOS(Ver3.3B)基本セット)	¥18,000
PS98-371-HV(MS-DOS上でBASICを起動させるソフト(Ver6.0))	¥17,000
PC-9801N-19(プリンターケーブル)	¥7,000
PC-9801N-01(増設用2MBRAMカード、EMS対応、98NOTE)	¥140,000
PC-9801N-17(ACパック、AC電源より利用が可能)	¥11,000
返品保証制度(お申込み日より30日以内)	★
IPLオリジナルブランクディスケットMF/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)	プレゼント中
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)	★

標準価格 ¥441,000 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥1,400	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥5,800	×84回	ボーナス なし
¥7,400	×60回	ボーナス なし
¥8,100	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥8,200	×24回	ボーナス 50,000× 4回

アクセス No.B05092

品名	価格
PC-9801N(V30、1MB3.5"＊1、1.25MBRAMドライブ内蔵)	¥248,000
PC-9801N-19(プリンターケーブル)	¥7,000
一太郎dash 3.5(高速・快適な使用環境、優れた操作性、豊富な印刷バリエーションの日本語ワープロソフト)	¥39,800
返品保証制度(お申込み日より30日以内)	★
IPLオリジナルブランクディスケットMF/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)	プレゼント中
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)	★

標準価格 ¥294,800 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥1,500	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥3,800	×84回	ボーナス なし
¥5,800	×48回	ボーナス なし
¥7,500	×36回	ボーナス なし
¥10,900	×24回	ボーナス なし

IPL広告の最終ページにある お申し込み用紙をご利用ください。➡

PC-9801 RX21
PC-98 DO
PC-8801 mc

PC-9801 RX21

アクセス No.B05042

商品	価格
PC-9801RX21(80286＋V30、1MB5＊2FD、HDD内蔵可能)	¥338,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15″カラー)	¥138,000
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド)	¥25,000
PC-9872R(NEC純製品マウス)	¥10,000
SRC-40(ICM)(高速型40MB、28msハードディスクSASI/SCSI選択可、ユーティリティ付)	¥108,000
IF-2750(SCSI用HDDインターフェイスカード)	¥30,000
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3B)基本セット)	¥18,000
PA-8600(今や必携／SHARP電子手帳、海外旅行中の¥計算機能付)	¥28,000
パソコン電子手帳くん(ブームの電子手帳とのデータ交換可 OA時代のライフスタイル)	¥12,800
PA7C40(英和辞書カード)	¥16,000
一太郎Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSボードとしてそのまま使える)	¥58,000
FR-2000(拡張スロットにセット電話回線に接続するだけ直接送受信FAX B4まで)	¥49,800
AP-550EXPC(24ドット熱転写漢字カラープリンタ)	¥64,800
お得なパックII・熱転写プレミアムセット(カラーリボン×2、マルチリボン×1、A4カット用紙200枚)	プレゼント中
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として5巻、インク切れの心配はもうありません。)	プレゼント中
大戦略III	¥9,800
天下統一	¥9,800
シュバルツシルト2	¥9,800
IPLオリジナルデスクIL-100(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納可能システムアップOK)	¥38,000
代替機無料貸出 修理期間中にも安心(本体-NEC、EPSONに対応-、モニター、プリンタ)	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内)	★
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)	プレゼント中
巨人vsヤクルト戦(神宮球場内野指定席ご招待)	プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)	★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)	★

標準価格 ¥963,800 ➡ IPL 超特価

月々	回数	ボーナス
¥3,600	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥8,100	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥9,900	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥15,100	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥23,400	×36回	ボーナス なし

8ヶ月先から お支払いOK

1ヶ月先から自由に設定
今なら12月からのお支払い

アクセス No.B05046

商品	価格
PC-9801RX21(80286＋V30、1MB5＊2FD、HDD内蔵可能)	¥338,000
XC-1498C(超高解像度0.28ドットピッチカラーCRTフォーカスが良い)三菱	¥99,800
PS98-523-HMW(1画面で複数のソフトを操作可能MS-WINDOW新EMS)	¥20,000
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3B)基本セット)	¥18,000
SRC-40(ICM)(高速型40MB、28msハードディスクSASI/SCSI選択可、ユーティリティ付)	¥108,000
IF-2750(SCSI用HDDインターフェイスカード)	¥30,000
PC-9872R(NEC純製品マウス)	¥10,000
BJ-130J(48ドット低騒音バブルジェット漢字148秒シートフィーダ付)CANON	¥198,000
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として1タンク、インク切れの心配はもうありません。)	プレゼント中
代替機無料貸出 修理期間中にも安心(本体-NEC、EPSONに対応-、モニター、プリンタ)	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内)	★
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD 信頼性、耐久性保証、発売記念期間	プレゼント中
巨人vsヤクルト戦(神宮球場内野指定席ご招待)	プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)	★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)	★

標準価格 ¥821,800 ➡ IPL 超特価

月々	回数	ボーナス
¥1,000	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥5,300	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥8,500	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥10,000	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥10,100	×48回	ボーナス 25,000× 8回

PC-98 DO

アクセス No.B0405

商品	価格
PC-98DO(98モード＋88モード、サウンド機能内蔵のニューマシン！)	¥298,000
CU-14TV(高解像度0.31ミリTVリモコン付きアナログケーブル同梱)	¥98,800
信長の野望 戦国群雄伝	¥9,800
斬〜陽炎の時代〜	¥9,800
サーク	¥8,800
テトリス	¥6,800
ワンダラーズフロムイース	¥8,700
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ)	¥12,800
IPLオリジナルブランクディスケット5″2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)	プレゼント中
代替え機の無料貸出 修理期間中にも安心(本体、モニター、プリンタ)	★
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内)	★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)	★

標準価格 ¥453,500 ➡ IPL 超特価

月々	回数	ボーナス
¥1,100	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥5,600	×84回	ボーナス なし
¥7,000	×60回	ボーナス なし
¥10,900	×36回	ボーナス なし
¥10,900	×24回	ボーナス 30,000× 4回

PC-8801 mc

アクセス No.B0401

商品	価格
PC-8801MC model2 8ビットCD-ROM内蔵、88資産フル活用OK、サウンドマシン	¥199,000
PC-KD862S(スピーカ内蔵ステレオ再生14″カラーCRT回転台付アナログ)	¥99,800
ラストハルマゲドン	¥7,800
アークスII	¥8,800
ブライ 上巻	¥8,800
ワンダラーズ フロム イース	¥8,700
IPLオリジナルブランクディスケットMF2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)	プレゼント中
返品保証制度(お申込み日より30日以内)	★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)	★

標準価格 ¥332,900 ➡ IPL 超特価

月々	回数	ボーナス
¥1,200	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥4,200	×84回	ボーナス なし
¥8,200	×36回	ボーナス なし
¥8,600	×24回	ボーナス 20,000× 4回
¥14,600	×12回	ボーナス 50,000× 2回

アクセス No.B05427

商品	価格
ミュージ郎(DM-64N-4)(表現豊かな本格的音楽演奏が楽しめる。要MSDOS、マウス)	¥158,000
MA-12C(防磁タイプスピーカー、出力10W×2本)ROLAND	¥28,000
CA-30(アレンジくん)(コードデータのみで自由にアレンジ可能)	¥49,000
CF-10(デジタル、フェーダー)	¥22,000
CN-20(鍵盤状にならんだキーを押すだけで音符を入力)	¥22,000
よみとりくん(楽譜をそのままデータとして取り込む(スキャナ付))	¥48,000
返品保証制度(お申込み日より30日以内)	★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)	★

標準価格 ¥327,000 ➡ IPL 超特価

月々	回数	ボーナス
¥2,300	×60回	ボーナス 20,000×10回

組み合わせ自由
ハードもソフトも
あなた自身のフリープラン。

アクセス No.B0403

商品	価格
PC-8801MC model2(8ビットCD-ROM内蔵、88資産フル活用OK、サウンドマシン)	¥199,000
CZ-612CBK(メインメモリ2MB40MBHDDFM音源トラックボール付)	¥466,000
CZ-604DBK(スピーカ付14″0.31ドットアナログカラーCRT)	¥94,800
PC-CA402(アナログCRケーブル 15ピン・・15ピン)	¥4,800
X68000フェア プレゼント(BIGプレゼントの中から好きなものを1つお選び下さい。)	★
AP-550EXPC(24ドット熱転写漢字カラープリンタ)	¥64,800
シャープX1用ケーブル	¥8,800
ロードス島戦記	¥9,800
ワンダラーズ フロム イース	¥8,700
信長の野望 戦国群雄伝	¥9,800
ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ	¥8,800
IPLオリジナルブランクディスケット5″2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)	プレゼント中
巨人vsヤクルト戦(神宮球場内野指定席ご招待)	プレゼント中
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内))	★
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内)	★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)	★

標準価格 ¥875,300 ➡ IPL 超特価

月々	回数	ボーナス
¥2,400	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥6,700	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥10,200	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥15,900	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥10,700	×84回	ボーナス なし

PC-9801 EX2

アクセス No.B05606

商品	価格
PC-9801EX2(80286＋V30、1MB3.5×2FD、HDD内蔵可)	¥348,000
PC-KD854N(上下左右自由自在回転台付0.39アナログRGBカラーCRT)	¥84,800
PC-PR150V(10″48ドットカラー漢字67字 秒ハガキ宛名可縮小印字可)	¥99,800
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として5巻、インク切れの心配はもうありません。)	プレゼント中
一太郎Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSボードとしてそのまま使える)	¥58,000
花子Ver.2(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求！)	¥58,000
PC-9872R(NEC純製品マウス)	¥10,000
代替機無料貸出(修理期間中にも安心(本体-NEC、EPSONに対応-、モニター、プリンタ))	★
返品保証制度(未開封30日以内)(お申込み日より30日以内)	★
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)	プレゼント中
巨人vsヤクルト戦(神宮球場内野指定席ご招待)	プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)	★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)	★

標準価格 ¥658,600 ➡ IPL 超特価

月々	回数	ボーナス
¥1,300	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥7,600	×84回	ボーナス なし
¥5,000	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥10,000	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥13,400	×24回	ボーナス 50,000× 4回

アクセス No.B05421

商品	価格
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3B)基本セット)	¥18,000
ミュージ郎(DM-64N-4)(表現力豊かな本格的音楽演奏が楽しめる。要MSDOS、マウス)	¥158,000
MA-12C(防磁タイプスピーカー、出力10W×2本)ROLAND	¥28,000
PV-A24MNP5(高速2400bps全二重、電話代の軽減／MNPクラス5搭載(AIWA))	¥54,800
まいとーく(高速通信効率経済的にデータ転送株式ホームトレーディング対応)	¥28,000
返品保証制度(お申込み日より30日以内)	★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)	★

標準価格 ¥286,800 ➡ IPL 超特価

月々	回数	ボーナス
¥1,400	×60回	ボーナス 20,000×10回

IPL 株式会社 アイピーエル
本社：〒248 鎌倉市雪の下4-1-12 商品管理部：鎌倉市雪の下3-4-23
TEL. 0467-24-7511 FAX. 0467-24-0561 TEL. 0467-24-1154

EPSON ● page

286VF-STD　386M-STD
286LF-STD　386M-H40
386LS-STD

PC-286VF-STD

アクセス No.B0582

PC-286VF-STD(16ビット1M/640Kバイト両用5"FDD＊2)………¥298,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)………¥138,000
VP-1350PC(24ドット漢字プリンタ、33.5字/秒)……………………¥ 96,800
インクリボン1年分供給(1年相当分として2巻、インク切れの心配はもうありません。)… プレゼント中
EMJ-2000MKIII(EMS対応、2MB増設RAMボード メルコ)………¥ 44,800
SR-40(40MBハードディスク、ICM)……………………………¥118,000
PCM51(日本語MS-DOS(Ver4.01)……………………………¥ 18,000
代替え機の無料貸出修理期間中にも安心(本体、モニター、プリンタ)………★
IPLオリジナルブランクディスケット5"2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)プレゼント中
巨人vsヤクルト戦(神宮球場内野指定席ご招待)……………プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)…★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)…★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)………………★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)……………★

標準価格 ¥713,600 ➡ IPL 超特価

¥3,000	×84回	ボーナス 30,000×14回
¥10,100	×60回	ボーナス なし
¥ 5,100	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥15,600	×36回	ボーナス なし
¥14,300	×24回	ボーナス 50,000× 4回

アクセス No.B05800

PC-286VF-STD(16ビット1M 640Kバイト両用5"FDD＊2)………¥298,000
PC-286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))…………¥ 9,800
EMJ-2000MKIII(EMS対応、メモリ管理ソフト付、2MB増設RAMボード メルコ)…¥ 44,800
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力端子付きサウンド)…¥ 25,000
SRC-40(ICM)(高速型40MB、28msハードディスクSASI/SCSI選択可、ユーティリティ付)¥108,000
IF-2750(SCSI用HDDインターフェイスカード)…………………¥ 30,000
代替機無料貸出修理期間中にも安心(本体-NEC、EPSONに対応、モニタ、プリンタ)★
返品保証制度(お申込み日より30日以内)………………………★
IPLオリジナルブランクディスケット5"2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)…プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)…★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)………………★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)……………★

標準価格 ¥515,600 ➡ IPL 超特価

¥1,200	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥ 3,800	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥ 5,600	×84回	ボーナス なし
¥11,100	×36回	ボーナス なし
¥12,800	×24回	ボーナス 20,000× 4回

PC-286LF-STD

アクセス No.B05130

PC-286LF-STD(80C286・メモリ640KB・3.5FDD＊2)…………¥388,000
PCM31(日本語MS-DOS(Ver4.01))……………………………¥ 18,000
PCLTP2(テンキーパッド(数値入力を楽にする為に必携！))……¥ 17,000
返品保証制度(お申込み日より30日以内)………………………★
IPLオリジナルブランクディスケットMF/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)プレゼント中
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)…★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)………………★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)……………★

標準価格 ¥423,000 ➡ IPL 超特価

¥1,700	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥ 5,300	×84回	ボーナス なし
¥10,400	×36回	ボーナス なし
¥10,100	×24回	ボーナス 30,000× 4回
¥ 8,000	×48回	ボーナス なし



386M-H40

ついに！3.5"デスクトップのパワーUP。拡張性もサウンド機能も。あなたのエキスパートマシンとして。3倍の保証と3ヶ月の初期不良交換の保証をつけて、最もお求め易い価格で。無料の代替機はもちろん用意されています。

代替機の無料貸出
本体、モニター、プリンターのすべてに対応。修理期間も安心！

PC-386LS-STD

アクセス No.B05811

PC-286VF-STD(16ビット1M 640Kバイト両用5"FDD＊2)………¥298,000
SR-120MC(内蔵用カード型モデム1200bps定価27800円………プレゼント中
PC-286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))…………¥ 9,800
KWS-D15(アナログ双方向モニター切替器)……………………¥ 12,800
CZ-652CBK(メインメモリ1MB、FM音源8重和音65536色マウス同梱)…¥298,000
CZ-603DBK(高解像度0.31ドット14"チルト台付)……………¥ 84,800
CZ-223CS(通信ソフト¥19800)………………………………プレゼント
AP-550EXPC(24ドット熱転写漢字カラープリンタ。ハガキOK)……¥ 64,800
シャープ用プリンタケーブル…………………………………¥ 8,800
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内)SHARP)………★
代替え機の無料貸出修理期間中にも安心(本体、プリンタ)………………★
IPLオリジナルブランクディスケット5"2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)…プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)…★
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)……★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)………………★
返品保証制度(お申込み日より30日以内)………………………★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)……………★

標準価格 ¥777,000 ➡ IPL 超特価

¥3,600	×84回	ボーナス 30,000×14回
¥ 5,000	×72回	ボーナス 26,500×12回
¥ 8,600	×36回	ボーナス 50,000× 6回

PC-386LS-STD

アクセス No.P05120

PC-386LS-STD(3.5"FDD＊2. 80386SX.16MHz)……………¥538,000
Carry Disk40(40MBHDD)…………………………………¥148,000
PIO-PC34HX-2MA EMSメモリ、I・Oバンクモード、プロテクトメモリ使用可、2MB増設RAMボード…¥ 45,000
PCLTP2(テンキーパッド(数値入力を楽にする為に必携！))……¥ 17,000
TF-3000デスクトップ・・ラップトップ、2HD増設用3.5FDD)………¥ 89,800
IPLオリジナルデスクIL-100 両用スタンド、スライド式テーブル、キーボード収納可能システムOK ¥ 38,000
返品保証制度(お申込み日より30日以内)………………………★
IPLオリジナルブランクディスケットMF/2HD 信頼性、耐久性保証、発売記念期間 プレゼント中
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)…★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)………………★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)……………★

標準価格 ¥875.800 ➡ IPL 超特価

¥2,400	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥ 5,800	×84回	ボーナス 30,000×14回
¥ 8,000	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥12,700	×36回	ボーナス 50,000× 6回

PC-386M-STD

アクセス No.B05100

PC-386M-STD(386SX16MHzメモリ640KB3.5"×2)……………¥328,000
CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付)…¥ 74,800
ミュージ郎(表現豊かな本格的音楽演奏が楽しめる。要MSDOS、マウス)…¥158,000
PCM31(日本語MS-DOS(Ver4.01))……………………………¥ 18,000
PCMS2(マウス)…………………………………………¥ 5,800
代替機無料貸出修理期間中にも安心(本体-NEC、EPSONに対応-、モニター、プリンタ)………★
返品保証制度(お申込み日より30日以内)………………………★
IPLオリジナルブランクディスケットMF/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)…★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)…★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)………………★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)……………★

標準価格 ¥584,600 ➡ IPL 超特価

¥2,900	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥ 7,300	×84回	ボーナス なし
¥ 9,200	×60回	ボーナス なし
¥10,100	×36回	ボーナス 25,000× 6回
¥12,400	×24回	ボーナス 50,000× 4回

PC-386M-H40

アクセス No.B05101

PC-386M-H40(386SX16MHzメモリ640KB 40MB HDD)………¥468,000
CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付)…¥ 74,800
AP-850PC(美しい48ドット熱転写漢字カラープリンター)EPSON…¥ 96,800
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として5巻、インク切れの心配はもうありません。)プレゼント中
PCMS2(マウス)…………………………………………¥ 5,800
代替機無料貸出修理期間中にも安心(本体-NEC、EPSONに対応-、モニター、プリンタ)………★
返品保証制度(お申込み日より30日以内)………………………★
IPLオリジナルブランクディスケットMF/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)プレゼント中
巨人vsヤクルト戦(神宮球場内野指定席ご招待)……………プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)…★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)…★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)………………★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)……………★

標準価格 ¥645,400 ➡ IPL 超特価

¥1,600	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥ 7,900	×84回	ボーナス なし
¥ 8,000	×48回	ボーナス 23,000× 8回
¥10,400	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥14,100	×24回	ボーナス 50,000× 4回

IPL広告の最終ページにある お申し込み用紙をご利用ください。➡

遊びをハイパー体験する。

サウンドエフェクトとカラー表現力がゲームシーンを実現。大人気のシューティングゲームやロールプレイングゲームなど、話題のソフトが続々登場します。

クリエイトをハイパー体験する。

グラフィックスと音声と文字とで構成した画面を組み合わせてオリジナルアプリケーションがつくれるTowns GEAR。気軽にハイパー体験できます。

通信をハイパー体験する。

「富士通Habitat」がついに登場。架空の都市で、自分の家を持ち、自分の姿をデザインする。楽しくて新しいコミュニケーションのカタチです。

趣味をハイパー体験する。

音楽やレジャーなどの趣味から、暮らしに役立つソフトまで、幅広い分野をカバーするFM TOWNS。あなたの行動半径を広げます。

ビジネスをハイパー体験する。

大量な文字情報を加え、音声・音楽、映像・画像を自由に組み合わせて活用・処理。ビジネスに新しい可能性をもたらしました。

アートをハイパー体験する。

リアリティあふれる画像表現をするコンピューターグラフィックスをはじめ、アニメーションソフトまで幅広くラインアップ。感動を満喫してください。

PRESENT



IPLオリジナルフロッピーディスク

すぐにコンピューターと会話ができるように、IPLオリジナルのディスケットを無料進呈！



FM TOWNS

アクセス No.B05603

商品	価格
FMTOWNS-2F(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2、SCSIインターフェイス装備)	¥378,000
FMT-DP531(14″0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥89,800
FMT-KB101(TOWNS用JISキーボード)	¥20,000
システムソフトウェアB276A010(TOWNSシステムソフトウェア-V1.1)	¥20,000
Towns PAINT V1.1(複数の画面モード対応、リアルタイムの高速動作)	¥38,000
テラTOWNS(画面と同じイメージで印刷可、文書、絵、表を枠単位で管理)	¥32,000
日本語MS-DOS V3.1 B276A100(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能)	¥18,000
Towns SOUND V1.1(内蔵FM、PCM音源で自由に音を作成)	¥28,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10″)	¥80,000
FM60-711(プリンタケーブル)	¥6,800
TURBO OUT RUN	¥9,800
AFTER BURNER	¥9,800
遥かなるオーガスタ TOWNS	¥12,800
信長の野望群雄伝TOWNS	¥11,800
IPLオリジナルデスクIL-100G(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納可、機能拡張OK)	プレゼント中
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内))	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)	★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム！)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応！)	★

標準価格 ¥754,800 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥1,200	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥3,700	×84回	ボーナス 30,000×14回
¥5,000	×60回	ボーナス 36,200×10回
¥10,000	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥17,100	×36回	ボーナス なし

初期不良交換期間3ヶ月

アクセス No.B05615

商品	価格
FM-OASYS(HD)(優れた操作性、容易なグラフ作成などCD-ROM対応高機能日本語ワープロソフト)	¥58,000
My Fair Lady(英会話マスターの知的なパートナー)	¥28,000
おしゃれクッキング(800種以上の料理の作り方、材料、コツ、カロリー取り合わせ)	¥14,800
Clear Mind(下ロ雄山の集中力開発)	¥19,800

標準価格 ¥120,600 ➡ IPL 超特価

¥2,100 ×60回

ネットワークサービス

全国110ヶ所のアクセスポイント！
あなたのコンピュータと連結

アクセス No.B05601

商品	価格
FMTOWNS-2F(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2、SCSIインターフェイス装備)	¥378,000
FMT-DP531(14″0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥89,800
FMT-KB101(TOWNS用JISキーボード)	¥20,000
システムソフトウェアB276A010(TOWNSシステムソフトウェア-V1.1)	¥20,000
Towns PAINT V1.1(複数の画面モード対応、リアルタイムの高速動作)	¥38,000
テラTOWNS(画面と同じイメージで印刷可、文書、絵、表を枠単位で管理)	¥32,000
Towns SOUND V1.1(内蔵FM、PCM音源で自由に音を作成)	¥28,000
FMT-SP101(20Wステレオアンプ内蔵スピーカー)	¥29,800
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10″)	¥80,000
FM60-711(プリンタケーブル)	¥6,800
AFTER BURNER	¥9,800
遥かなるオーガスタ TOWNS	¥12,800
信長の野望群雄伝TOWNS	¥11,800
IPLオリジナルデスクIL-100(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納可)	プレゼント中
IPLオリジナルチェアIH-100(ショックを和らげるタックリング、リクライニング付き布張り)	¥28,000
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内))	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)	★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム！)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応！)	★

標準価格 ¥784,800 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥1,200	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥5,000	×84回	ボーナス 22,500×14回
¥11,100	×60回	ボーナス なし
¥8,800	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥17,100	×36回	ボーナス なし

全国出張サービス

タウンズ購入のお客様に万一故障が生じた場合には、全国どこへでもサービスマンがお伺いします。

アクセス No.B05609

商品	価格
Towns PAINT V1.1(複数の画面モード対応、リアルタイムの高速動作)	¥38,000
テラTOWNS(画面と同じイメージで印刷可、文書、絵、表を枠単位で管理)	¥32,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10″)	¥80,000
FM60-711(プリンタケーブル)	¥6,800
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム！)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応！)	★

標準価格 ¥156,800 ➡ IPL 超特価

¥2,700 ×48回

組み合せ自由

アクセス No.B05602

商品	価格
FMTOWNS-2F(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2、SCSIインターフェイス装備)	¥378,000
FMT-DP532(14″0.26ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥138,000
FMT-KB105(TOWNSテンキー〔JIS配列〕)	¥30,000
FMT-412(ビデオカードII、Sビデオ対応)	¥40,000
システムソフトウェアB276A010(TOWNSシステムソフトウェア-V1.1)	¥20,000
FM-OASYS(優れた操作性、容易なグラフ作成等CD-ROM対応高機能日本語ワープロソフト)	¥55,000
富士通HABITAT(32ビット、CD-ROMならではのハイパーコミュニケーションネットワーク)	¥6,800
PV-A24MNP5(高速2400bps全二重、電話代の軽減／MNPクラス5搭載(AIWA))	¥54,800
TURBO OUT RUN	¥9,800
遥かなるオーガスタ TOWNS	¥12,800
ダンジョンマスター	¥8,800
帝都大戦TOWNS(超音速)	¥8,000
IPLオリジナルデスクIL-100G(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納可、機能拡張OK)	プレゼント中
IPLオリジナルブランクディスケットMF/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)	プレゼント中
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内))	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)	★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム！)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応！)	★

標準価格 ¥762,000 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥1,300	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥3,800	×84回	ボーナス 30,000×14回
¥5,000	×60回	ボーナス 37,000×10回
¥10,100	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥17,300	×36回	ボーナス なし

IPL広告の最終ページにある お申し込み用紙をご利用ください。➔

SX-WINDOW Vor.1.0
プレゼント!

マウスで同時に
多数のウインドウオープン
複数の作業を同時に実行。

1 ゲームソフト
プレゼント(2本)

あなたの好きなX68000用ゲームソフト2本をプレゼント!!

2 XE-1 Pro
プレゼント

ゲームソフトが楽しくさらに面白くなるジョイスティックXE-1Proをプレゼント!

X68000



SHARP
SQU 広場

PERSONAL WORKSTATION
PROII・PROII HD

グラフィカルユーザーインターフェイスSX-WINDOWを搭載し、BIOSの改良によりハイスピード処理を実現しました。2Mバイトの大容量メモリの標準実装で、メモリの制約を意識させない高度なアプリケーション環境を提供します。

X68000 EXPERT HD

アクセス No.B05513

品名	価格
CZ-613CBK(メインメモリ3MB、40MBHDD搭載、複数のウインドウを同時にオープン可)	¥448,000
CU-21HD(SHARP)(迫力の21'スピーカー機能付グラフィックもゲームも抜群!!)	¥148,000
CZ-8NS1(フルカラーA4ズーム機能色ずれの少ない線順次方式ソフト付き)	¥188,000
CZ-6VT1(カラーイメージユニット、テロッパー機能付き)	¥69,800
CZ-6BM1(MIDIボード)	¥26,800
CZ-6BN1(高速伝送、付属のソフトで約7倍UP2枚まで実装可ケーブル付)	¥29,800
CZ-6BP1(数値演算プロセッサボード)	¥79,800
CZ-6EB1(拡張I 0ボックス)	¥88,000
CZ-6BC1(拡張スロットにセット、電話回線に接続するだけ、直接送受信FAX)	¥79,800
CZ-211LS(C compilerソフト開発を効率良くサポート)	¥39,800
CZ-237MS(ミュージックスタジオ MIDI楽器演奏が楽しめる)	¥25,800
CZ-247MS(MIDI楽器演奏が楽しめるMUSICPRO68K)	¥28,800
Z's STAFF PRO 68K(グラフィックツール)	¥58,000
CZ-8PC4-BK(美しい印字!48ドットカラー年賀状、暑中見舞い、各種カード等)	¥99,800
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として5巻。もうインク切れの心配は、ありません。)	プレゼント中
X68000フェア(BIGプレゼントの中から好きなものを1つお選び下さい。)	プレゼント中
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)	プレゼント中
巨人vsヤクルト戦(神宮球場内野指定席ご招待)	プレゼント中
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内))	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)	★
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応!)	★

標準価格 ¥1,410,200 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥10,000	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥15,100	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥14,900	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥23,200	×60回	ボーナス なし
¥35,900	×36回	ボーナス なし

全国出張サービス

X68000シリーズ購入のお客様に万一故障が生じた場合には、全国どこへでもサービスマンがお伺いします。

アクセス No.B05510

品名	価格
CZ-613CBK(メインメモリ3MB、40MBHDD搭載、複数のウインドウを同時にオープン可)	¥448,000
CZ-612DBK(15"、31ミリ、3モード、チルトスタンド付き)	¥119,800
CZ-8PC4-BK(美しい印字!48ドットカラー年賀状、暑中見舞い、各種カード等)	¥99,800
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として5巻。もうインク切れの心配は、ありません。)	プレゼント中
CZ-8NS1(フルカラーA4ズーム機能色ずれの少ない線順次方式ソフト付き)	¥188,000
CZ-6BN1(高速伝送、付属のソフトで約7倍UP2枚まで実装可ケーブル付)	¥29,800
CZ-6VT1(カラーイメージユニット、テロッパー機能付き)	¥69,800
CZ-6BP1(数値演算プロセッサボード)	¥79,800
CZ-211LS(C compilerソフト開発を効率良くサポート)	¥39,800
C-TRACE 68(X68000、3次元グラフィック!多彩な図形を作る!)	¥68,000
Z'sトリフォニー68K(3次元ワイヤーフレーム描画アニメーションJGや花子に転送可)	¥39,800
Z's STAFF PRO 68K(グラフィックツール)	¥58,000
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ)	¥12,800
X68000フェア(BIGプレゼントの中から好きなものを1つお選び下さい。)	プレゼント中
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)	プレゼント中
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内))	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)	★
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応!)	★

標準価格 ¥1,253,400 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥8,000	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥9,600	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥15,700	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥23,700	×36回	ボーナス 50,000× 6回

アクセス No.B05025

品名	価格
CZ-612CBK(メインメモリ2MB40MBHDDFM音源トラックボール付)	¥466,000
CZ-604DBK(スピーカ付14"0.31ドットアナログカラーCRT)	¥94,800
X68000フェア(BIGプレゼントの中から好きなものを1つお選び下さい。)	プレゼント中
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)	プレゼント中
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内))	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)	★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応!)	★

標準価格 ¥560,800 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥1,600	×84回	ボーナス 30,000×14回
¥18,700	×24回	ボーナス なし

IPLオリジナルディスケットプレゼント
すぐにコンピュータと対話できる。

X68000 EXPERT

アクセス No.B05512

品名	価格
CZ-603CBK(メインメモリ3MB、処理速度大幅UP、複数のウインドウを同時にオープン可)	¥338,000
CZ-602DBK(.39ミリ、アナログ3モード、チルトスタンド付)	¥99,800
EW & E1(漢字変換フロントプロセッサ搭載、高速日本語ワープロ)	¥38,000
CZ-213MS(MUSIC PRO 68K)	¥18,800
CZ-214MS(SOUND PRO 68K)	¥15,800
CZ-215MS(AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ)	¥17,800
CZ-6BM1(MIDIボード)	¥26,800
CM-32L(LAサウンド・モジュール)	¥69,000
CZ-247MS(MIDI楽器演奏が楽しめるMUSICPRO68K)	¥28,800
CZ-221HS(NEW Print Shop 様々なカードを自由に作成)	¥19,800
CZ-6VT1(カラーイメージユニット、テロッパー機能付き)	¥69,800
Z's STAFF PRO 68K(グラフィックツール)	¥58,000
テラッツォ	¥19,400
三国志 II	¥14,800
ダンジョン・マスタ	¥9,800
BF-68PRO(目を守ろう!反射、紫外線、静電気、ホコリの付着防止フィルター)	¥19,800
X68000フェア(BIGプレゼントの中から好きなものを1つお選び下さい。)	プレゼント中
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)	プレゼント中
巨人vsヤクルト戦(神宮球場内野指定席ご招待)	プレゼント中
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内))	★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)	★
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応!)	★

標準価格 ¥864,200 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥3,400	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥9,900	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥9,500	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥14,600	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥33,400	×24回	ボーナス なし

IPL 株式会社 アイピーエル
本社:〒248 鎌倉市雪の下4-1-12 商品管理部:鎌倉市雪の下3-4-23
TEL. 0467-24-7511 FAX. 0467-24-0561 TEL. 0467-24-1154

HOW TO ORDER

お申し込み方法

●ハガキでお申し込みの場合

ご注文の際には①住所②氏名・年齢③電話番号④アクセスナンバー⑤支払い方法を次の要領でご記入の上、下記のあて先へお送りください。

①住所
②氏名・年齢
③電話番号
④アクセスナンバー
⑤支払い方法
●月々のお支払金額×回数
●ボーナス時のお支払い金額

248-□□
鎌倉市雪の下4-1-12
㈱IPL 商品管理部
ベーマガ係

●お電話でお申し込みの場合

ご注文の際には①住所②氏名・年齢③電話番号④アクセスナンバー⑤支払い方法をあらかじめメモなどにまとめ、最寄りのご注文ダイヤルへお申し込みください。

本社	0467-24-7511	青山	03-470-0061
札幌	011-621-1444	大阪	06-311-2736
仙台	022-266-0531	広島	082-293-7881
銀座	03-541-3058	福岡	092-481-2644

●ファクシミリでお申し込みの場合

大きめの文字で濃くはっきりとお書きください。
ご注文の際には①住所②氏名・年齢③電話番号④アクセスナンバー⑤支払い方法をご記入の上、下記の番号へ送信ください。ファクシミリは、24時間申し込みが可能です。
●製品を選んだ雑誌名をご記入ください。

ファクシミリ番号　0467-24-0561

お支払い方法

●クレジットの場合

専用のお申し込み用紙をお送りいたしますので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送ください。到着次第、配送便にて製品を発送いたします。

●一括払いの場合

下記のいづれかの方法でお申し込み下さい。ご入金を確認次第、配送便にて製品を発送いたします。

●銀行振り込みの場合のお振り込み先

取引銀行 (口座番号)	三菱銀行 鎌倉支店 (普 4956791) 第一勧業銀行 鎌倉支店 (普 1180564)
口座名	株式会社 アイピーエル
TEL	0467-24-7511(代)

●現金書留の場合

現金書留の場合は、おつり銭のないように、又、切手でのご送金はご遠慮ください。

(キリトリ線)

⬇上記以外のお申し込み方法(現金書留の場合にもご利用ください。)

お申し込み用紙

下記の申し込み用紙に記入の上封筒(銀行振り込みの場合)、もしくは現金書留にてお申し込み下さい。クレジットでお買い求めのお客様は、ご希望のお支払い回数、ボーナス払いの有無を記入の上お申し込み下さい。到着しだい当社より計算書をご送付致します。

フリガナ		年齢
御氏名	印	才
住所 (TEL)	〒 TEL (　　)	
フリガナ		
勤務先 (学校名)		
住所 (TEL)	〒 TEL (　　)	

●購入セットのアクセスナンバー
(例：アクセス No. B00000)
アクセス No.

●月々のお支払金額×回数　¥　×　回

●ボーナス時のお支払い金額　¥　×　回

●購入セットに追加、もしくは変更・削除する製品
又は、単品でお求めになりたい製品
(メーカー名・機種名を明記)

●購入希望の独自の組み合わせプラン
(メーカー名・機種名を明記)

●月々のご希望お支払金額×回数　¥　×　回

●ボーナス払いのご希望金額　¥　×　回

●製品を選んだ雑誌名をご記入ください。

●御意見・御要望

製品について不明な点は、ビギナーズホットライン(担当・小林)までお問合せ下さい。

IPL 株式会社 アイピーエル

本社:〒248 鎌倉市雪の下4-1-12 商品管理部:鎌倉市雪の下3-4-23
TEL. 0467-24-7511 FAX. 0467-24-0561 TEL. 0467-24-1154

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

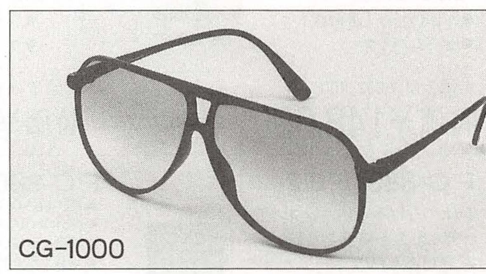
- ●コントラストの向上によって明るさを60％にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
- ●文字の揺れ（フリッカー）現象がなくなります。
- ●家庭用テレビにも大いに効果があります。

視力障害解消！

オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置（VDT=ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル）の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが『シーレックス・コンピュータグラス』です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき（フリッカー）をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

軽る〜いカーボン新登場！

カーボンファイバー（炭素繊維）は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。


CG-1000

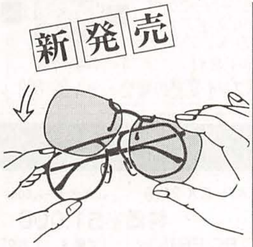
（小学校までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。）

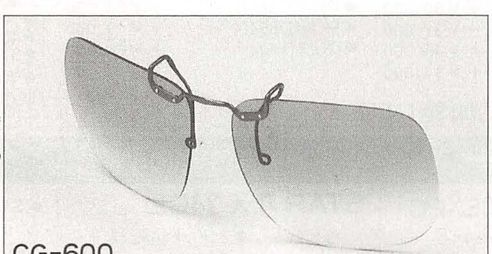
CG-1000￥13,000を特別価格￥9,800 ハードケース付（送料込）

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

新発売




CG-600

（どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。）

CG-600￥6,000を特別価格￥4,800 布製ケース付（送料込）

コンピュータグラスのベストセラー


CG-400

（男性・女性・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。）

CG-400￥6,000を特別価格￥4,800 ハードケース付（送料込）

※いずれも、商品価格には消費税は含まれておりません。

お知らせ ※4/17(火)、18(水)は連休とさせていただきます。

パソコンプラザ OCT オクト

'90オクトで始まるパソコンワールド

☎03-730-6271

●営業時間 AM 11:00～9:00/日曜・祭日PM7:00

定休日 毎週火曜日

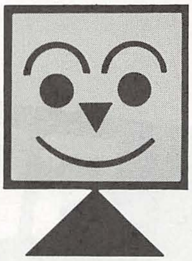
〒144 東京都大田区蒲田4-6-7 FAX 03-730-6273

全国通販

'90 夏のボーナス一括払いOK!!(7月末)
手数料ナシ!! お店に遊びにおいでョ!!

電話一本で、ハイ即納

オクト セレクテッドシステム



案内図



店頭セール実施中

OCT-1 システム インフォメーション

- ▶全商品保証付(メーカー保証+当社保障1年)
- ▶超低金利ハッピークレジット(1回～60回)頭金ナシOK!
- ▶ボーナス一括払いOK!! ボーナス2回払いOK!!
- ▶配達日の指定OK!(万全なサポート体制)
- ▶商品の組合せ自由! オクトフリーダムシステム
- ▶店頭デモンストレーション実施中

注目!! '90 夏のボーナス一括払いOK!! 手数料ナシだって!! ウーン、利用しなくっちゃネ!!

超低金利ハッピークレジットをご利用下さい。1回～60回まであるヨ!!

OCT-1 蒲田 OPEN

進入学セール実施中
夏のボーナス一括払いOK!!
手数料はなしですヨー ご利用下さい。

NEC PC-88フェア! これでカンペキ。組合せ自由!! (送料¥2,000)

PC-8801MC1

- ●PC-8801MC1
- ●CMC-141AN
- ●MD-2HD 10枚
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

定価合計¥252,800
特価¥148,000



楽しさケタ違い CD-ROM!!

PC-8801MC2

- ●PC-8801MC2
- ●CMC-141AN
- ●MD-2HD(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

定価合計¥283,800
特価¥168,000

PC-98DO

★98と88のソフトが1台で楽しめるマルチピューター!!

パソコン活用セミナー

●ハードウエアのチェック・キーボートレッスンからプログラミングの手引まで行なえるソフトです。
定価¥9,800

NEW PC-98DO



- ●PC-98DO
- ●CMC-141AN
- ●MD-2HD10枚
- ●マウス
- ●ゲームパック
- ●パソコン活用セミナー

定価合計¥382,800
超特価¥226,000

PC-8801FE2

TVとつなげる本格パソコン!! ビデオ出力を装備してるから家庭にあるTVでゲームがすぐに楽しめるゾ!!



PC-8801FE2

- ●PC-8801FE2
- ●CMC-141AN
- ●MD-2D(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

定価合計¥203,800
特価¥119,000

PC-8801FE 限定セット

- ●PC-8801FE
- ●CMC-141AN
- ●MD-2D(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

合計定価¥214,800
特価¥109,000



PC-8801MA2

- ●PC-8801MA2
- ●CMC-141AN
- ●MD-2HD 10枚
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

特価¥124,000

MEDIX CMC-141AN

定価 ¥84,800



- ●0.31mm
- ●4050文字
- ●カラー14型
- ●ノングレア
- ●回転台付
- ●640×400ドット

★上記セットでディスプレイ変更の場合

- ●CU-14FD …………+¥7,000
- ●XC-1498C …………+¥7,000
- ●PC-KD863S ………+¥30,000
- ●PC-KD862S ………+¥31,000
- ●TV-454 ……………+¥45,000
- ●CU-14TV …………+¥37,000
- ●PC-TV354 ………+¥30,000
- ●PC-TV455 ………+¥58,000
- ●PC-KD863G ………+¥50,000
- ●PC-KD854N ………+¥9,000
- ●CU-21HD …………+¥68,000

を、加算して下さい。

PC-88/98DOセット組合せディスプレイ!!

SHARP CU-14HD NEW
定価¥94,800

- ●スピーカー2ケ付
- ●4050文字アナログ
- ●0.31㎜ドットピッチ
- ●チルド台付



ディスプレイ変更の場合…+¥30,000

PC-88シリーズ用 プリンターコーナー (ケーブル・A4熱転写用紙100枚付) 送料¥1,000

NEC PC-PR101TL3



- ●24ドット熱転写漢字プリンター
- ●普通紙、OHPシートハガキ印字OK

(定価¥69,800)特価¥45,000

EPSON AP-550EXPC



- ●24ドット熱転写漢字プリンター
- ●連続用紙の使用もOK!(トラクタ別売)
- ●ハガキ～B4縦まで印字OK!!

(定価¥64,800)特価¥44,000

STAR TX-24CL



- ●24ドット熱転写漢字プリンター
- ●7色カラー印字
- ●コピー用紙、ハガキにも印字OK!

(定価¥69,800)特価¥38,500

- ⦿STAR CX-2410 (定価¥79,800) ……特価¥51,000
- ⦿NEC PC-PR150H (定価¥84,800) ……特価¥57,000
- ⦿EPSON AP-850PC (定価¥96,800) ……特価¥66,000
- ⦿NEC PC-PR150V (定価¥99,800) ……特価¥67,000

アプリケーションソフト (送料¥500)

ソフト名	内容	メディア	定価	特価
P I	ワープログラフィック	5D/5HD	¥40,000	¥28,000
SHOGUN 2	ワープログラフィック	5D/5HD	¥34,800	¥24,500
ユーカラart88	ワープログラフィック	5D/5HD	¥30,000	¥21,000
ユーカラチャート	グラフィック	5D/5HD	¥24,000	¥18,000
88CARD	データベース	5D/5HD	¥28,000	¥21,000
Kid 88	グラフィック	5D	¥25,000	¥18,000
Kid VA	グラフィック	5HD	¥28,000	¥20,000
880Term	通信	5D	¥9,900	¥9,900

周辺機器 (送料¥1,000)

商品名(型番)	内容	定価	特価
PC-8801-11	サウンドボード(MA/FA)	¥19,800	¥15,900
PC-8801-23	サウンドボードII(MKII)	¥39,800	¥31,900
PC-8801-24	サウンドボードII(FH/MH)	¥39,800	¥31,900
XE-1AJ	インテリジェント・コントローラー	¥23,800	¥18,000
PC-8872-	マウス	¥9,800	¥7,900
TN-MOUSE88	マウス	¥7,800	¥4,500
XE-1 PRO	ジョイスティック	¥9,500	¥8,000
PC-8801-30	CD-ROMドライブ	¥30,300	¥24,000
PC-8801-31	CD-ROMインター	¥34,800	¥27,800

ゲームソフトALL 25% off セットでどうぞ! 安いゾー

★■店頭にて、ゲームソフト25%OFF!!（税別）。超低金利ハッピークレジットを利用するダヨ!
■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。

新作ソフトがワンサカいっぱい、店頭セール実施中!! どんどんお店まで来てネ!!

厳選された製品を、より安く、より早く、皆様のお手元に!!

広告掲載商品以外の製品も取扱っております。

X68000Ⅱ 新製品フェア 組合せセット!!

★現金特価は税別
★クレジット価格は送料・税込み
（送料￥2,000）

X68000EXPERTⅡ EXPERTⅡ-HD

NEW



(A) CZ-603C-BK/GY 定価￥338,000
(B) CZ-613C-BK/GY 定価￥448,000

Ⓐセット：EXPERTⅡ（CZ-603C＋CZ-605D）セット
‥定価￥453,000▶超特価!!TEL下さい。

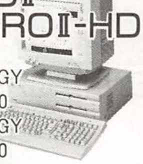
12回	￥30,400	24回	￥16,100
36回	￥11,100	48回	￥ 8,700

Ⓑセット：EXPERTⅡ-HD（CZ-613C＋CZ-605D）セット
‥定価￥563,000▶超特価!!TEL下さい。

12回	￥37,800	24回	￥20,000
36回	￥13,800	48回	￥10,800

X68000PROⅡ PROⅡ-HD

NEW



(A) CZ-653C-BK/GY 定価￥285,000
(B) CZ-663C-BK/GY 定価￥395,000

Ⓒセット：PROⅡ（CZ-653C＋CZ-605D）セット
‥定価￥400,000▶超特価!!TEL下さい。

12回	￥27,000	24回	￥14,200
36回	￥ 9,900	48回	￥ 7,700

Ⓓセット：PROⅡ-HD（CZ-663C＋CZ-605D）セット
‥定価￥510,000▶超特価!!TEL下さい。

12回	￥34,200	24回	￥18,100
36回	￥12,500	48回	￥ 9,700

頭金ナシ!! 超低金利クレジット

●頭金ナシ!!
●1回～60回クレジットOK!!
●組合せ自由! TEL下さい。

他のディスプレイ組合せ
①CZ-603D ②CZ-612D ③CU-21CD ④CZ-604D ⑤CU-21HD

上記の68000セットにプレゼント!!
●MD-2HD 10枚 ●ジョイカード
●ゲームの3つをプレゼント

プリンター（用紙付）（送料無料）

SHARP CZ-8PC3

24ドット熱転写カラー漢字プリンター

（定価￥65,800）特価￥45,500

SHARP CZ-8PC4

48ドット熱転写カラー漢字プリンター

（定価￥99,800）㊢大特価!!

X68000用ソフト/周辺機器（送料￥500）

型名	商品	定価	特価
Z's STAFF PRO68K	グラフィック	￥58,000	￥40,000
KAMIKAZE	データベース	￥68,000	￥46,000
サイクロン	グラフィク	￥58,000	￥25,000
C-TRACE68	グラフィック	￥68,000	￥50,000
C-COMPILER PRO68	C言語	￥39,800	特価
SAMPLING PRO68K	ミュージックソフト	￥17,800	特価

X68000用周辺機器

形名	商品	定価	特価
CZ-6BE1A	1MB増設RAMボード	￥38,000	￥29,000
CZ-6BM1	MIDボード	￥26,800	大特価
AN-8TV	パソコンチューナー	￥35,800	大特価
CZ-8NJ2	インテリジェントコントローラー	￥23,800	￥19,000

X68000専用ハードディスク＝アイテック（送料￥1,000）
①IT-X640（定価￥158,000）…特価￥ 98,000
②IT-X680（定価￥198,000）…特価￥109,000

PC-98＆PC-286スペシャルセット（送料￥2,000）

EPSON PC-286VF-STD



●PC-286VF-STD
●CMC-141AN
●MD-2HD（10枚）
●マウス＋ゲーム
●MS-DOS
●パソコン活用セミナー

推奨 特価￥198,000

PC-386M-STD

●PC-386M-STD＋CMC-141AN＋MF-2HD 5枚＋マウス＋MS-DOS＋パソコン活用ソフト合計定価￥412,800

大特価￥275,000

PC-286UX-STD

●PC-286UX-STD＋CMC-141AN＋MD-2HD 10枚＋マウス＋MS-DOS 定価合計￥352,800＋パソコン活用ソフト

大特価￥225,000

モデムだよ～ん 送料￥1,000

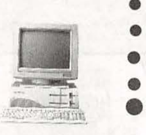
インテグラン
●通信POCO…………特価￥ 33,800
NEC
●コムスター2424/4……特価￥ 28,000
●コムスター2424/5……特価￥ 31,500
オムロン
●MD-1200AⅢ…………特価￥ 14,800
●MD-12FS…………特価￥ 15,000
●MD-24FP4…………特価￥ 27,900
●MD-24FS4…………特価￥ 31,500
●MD-24FS5…………特価￥ 34,500
●MD-24FS7…………特価￥ 44,900
●MD-24FC5…………特価￥ 34,800
AIWA
●RV-A24M NP5………特価￥ 40,000
●PV-A24V42…………特価￥ 32,500
●PV-A12…………特価￥ 14,500

ミュージカル・ツール（送料￥1,000）

ROLAND ミュージ郎
定価￥158,000………特価￥129,800
ROLAND ミュージ郎JR
定価￥ 98,000………特価￥ 81,800
SNE サウンドオーケストラ
定価￥ 29,800………特価￥ 17,500
SNE サウンドオーケストラV
定価￥ 35,000………特価￥ 23,000
SNE サウンドオーケストラL
定価￥ 28,000………特価￥ 18,000
SNE リトル・オーケストラ
定価￥ 22,000………特価￥ 14,500
SNE リトル・オーケストラL
定価￥ 18,000………特価￥ 12,000
SNE サウンドMUSICIAN
定価￥ 25,000………特価￥ 15,900
SNE GINGA-RX/286L
定価￥ 32,000………特価￥ 19,000
ニーズ TN-F3
定価￥ 19,800………特価￥ 12,800
ニーズ FMグランプリTN-F1G
定価￥ 29,000………特価￥ 19,000

PC-98＆PC-286特選セット＋パソコン活用セミナー（送料￥2,000）

NEC PC-9801RX21



●PC-9801RX21
●CMC-141AN
●MD-2HD（10枚）
●マウス＋ゲーム
●パソコン活用セミナー

限定 特価￥260,000

NEC PC-9801RS21



●PC-9801RS21
●CMC-141AN
●MD-2HD 10枚
●マウス＋ゲーム
●パソコン活用セミナー

推奨 特価￥309,000

PC-9801RA21

●PC-9801RA21＋CMC-141AN＋MD-2HD 10枚＋マウス＋パソコン活用セミナー＋ゲーム

特価￥381,000

PC-9801ES2

●PC-9801ES2＋CMC-141AN＋MD-2HD 10枚＋マウス＋パソコン活用セミナー＋ゲーム

特価￥340,000

PC-9801EX2

●PC-9801EX2＋CMC-141AN＋MD-2HD
1 10枚＋マウス＋パソコン活用セミナー＋ゲーム

特価￥260,000

★ディスプレイ変更の場合
●CU-14FD…………＋￥ 7,000
●XC-1498C…………＋￥ 7,000
●PC-KD854N…………＋￥ 9,000
●PC-KD455…………＋￥58,000
●PC-TV354…………＋￥30,000
●PC-TV454…………＋￥45,000
●CR-4000…………＋￥25,000
●CU-14TV…………＋￥37,000

ハードディスク（送料￥1,000）

●I/F、ケーブル付
ウィンテク
●WD-40（40M/40ms）………特価￥63,000
●WD-50RS（50M/39ms）……特価￥64,800
緑電子
●Little-E40（40M/39ms）……特価￥63,000
コンピュータリサーチ
●CRC-MH4B（40M/38ms）‥特価￥63,000
ICM
●SRC-40（40M/28ms）………特価￥79,000

オクト推奨プリンター（送料￥1,000）

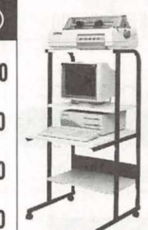
スター
●BR-2415（￥94,800）…特価￥ 52,000
スター
●CR-3415CL（￥148,000）…特価￥ 75,000
エプソン
●VP-1350PC（￥96,800）…特価￥ 67,000
エプソン
●VP-2050PC（￥158,000）…特価￥108,000

パソコンラック

送料無料



Ⓐ5段キャスター付
キーボードが収納できるから、手元でマウス操作ができる!!
1325（H）×640（W）×700（D）
特価 ￥16,000



Ⓑ4段キャスター付
どんなパソコンにもフレキシブルに対応!!
1245（H）×614（W）×600（D）
特価 ￥12,000

店頭ゲームソフトオール25%off! ビジネスソフト20%より特価中

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。●入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い
銀行振込：お近くの銀行より（電信扱い）にてお振込み下さい。
現金書留：封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット
専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

オクトラクラク クレジット

1回	2%	3回	2.5%	6回	3.5%	10回	5%	12回	5%	15回	7.5%
18回	9%	20回	10%	24回	11%	30回	14.5%	36回	15.5%	48回	20%

振込先
富士銀行 久ヶ原支店 ㊚NO.1824
三菱銀行 蒲田支店 ㊚No.0278691
株式会社 億人（オクト）

※掲載の価格は、多少とも変動しますので、まずはお電話にてご確認ください。
※銀行振込、または、現金書留でご注文の際には、あらかじめ電話でご確認の上、お申し込み下さい。
※上記料金には、消費税は含まれておりません。消費税が付加されますので、詳しくは、電話でお問合せ下さい。

誌上ショッピング
全国通信販売のベストパートナー

聖和ライフサービス

〒142 東京都品川区旗の台5-1-6

※今パソコンを買うと、メーカー保証に加えて東京海上火災保険の総合保険がついてきます。

パソコン&周辺機器（送料1個口につき1,000円　内税表示）

機種	本体 定価	PC-KD854N 定価	セット特価
PC-9801RA21	PC-9801RA2 定価¥498000	定価¥84800	¥389000
PC-9801RS21	PC-9801RS2 定価¥398000	定価¥84800	¥328000
PC-9801RX21	PC-9801RX2 定価¥338000	定価¥84800	¥275000
PC-9801ES2	PC-9801ES2 定価¥448000	定価¥84800	¥359000
PC-9801EX2	PC-9801EX2 定価¥348000	定価¥84800	¥279800
PC-9801N	PC-9801N 定価¥248000		¥198000
PC-98DO	PC-98DO 定価¥298000	定価¥84800	¥243000
PC-286VF	PC-286VF 定価¥298000	定価¥84800	¥219000
PC-286VS	PC-286VS 定価¥388000	定価¥84800	¥255000
PC-8801MCモデル2	PC-8801MCモデル2 定価¥199000	定価¥84800	¥193000
PC-8801MCモデル1	PC-8801MCモデル1 定価¥169000	定価¥84800	¥173000
PC-8801FE2	PC-8801FE2 定価¥119000	定価¥84800	¥138000

パソコン 他

品名		価格
PC-286noteF	特価	¥175000
PC-286VX	特価	¥256000
PC-386V	特価	¥348000
PC-386M	特価	¥242000
PC-386LS	特価	¥370000
PC-286LS	特価	¥309000
PC-9801RA51	特価	¥469000
PC-9801RX51	特価	¥348000
PC-9801UV11	特価	¥188000
PC-88VA3	特価	¥268000
PC-88VA2	特価	¥198000
FS-A1WSX	特価	¥56800
J-3100SS	特価	¥153000
文豪ミニ7R	特価	¥122000
文豪ミニ7HR	特価	¥178000

モニタ&プリンター

品名		価格
CMC-141AN（0.31mmドットピッチ）	特価	¥44800
XC-1498C	特価	¥54000
PC-KD854N	特価	¥54000
PC-KD862S	特価	¥73000
PC-TV354	特価	¥68800
PC-TV454	特価	¥79000
PC-TV455	特価	¥89800
PC-PR201X	特価	¥198000
PC-PR201J	特価	¥146000
PC-PR201B	特価	¥73500
PC-PR201G	特価	¥98000
NM-4150	特価	¥136000
VP-1350/PC	特価	¥71500
AP-850/PC	特価	¥71500
AP-550EX/PC	特価	¥49000

外付&ハードディスク

品名		価格
AHD-1080-1（80MB.25ms）	特価	¥128000
AHD-2080-1（80MB.25ms）	特価	¥128000
AHD-1040-1（40MB.25ms）	特価	¥78800
AHD-2040-1（40MB.25ms）	特価	¥78800
EX-141（40MB.28ms）	特価	¥72800
EX-142（40MB.28ms）	特価	¥85000
8"インターフェースボード	特価	¥17800
FDC-355（3.5"/1FDD）	特価	¥33800
FDD-356（3.5"/2FDD）	特価	¥43800
FDC-55M（5"/1FDD）	特価	¥32300
FDC-56M（5"/2FDD）	特価	¥49800
GD-50M2（5"/2FDD）	特価	¥43800
GD-35M2（3.5"/2FDD）	特価	¥39800
EX-501（5"/1FDD）	特価	¥27500
EX-301（3.5"/1FDD）	特価	¥24000

周辺機器

品名		価格
PC-8801-31（CD-ROM）	特価	¥29600
PC-8801-30	特価	¥26300
PC-88VA-12	特価	¥32600
PC-8801-23	特価	¥32600
PC-8801-24	特価	¥32600
PC-8801-17	特価	¥39800
PC-88VA-11K	特価	¥32600
MS-DOS Ver3.3B	特価	¥15900
PC-9872R	特価	¥8800
HS-10RII	特価	¥38800
HS-7RII	特価	¥31800
GINGA-286L	特価	¥12000
HW-100	特価	¥2800
マウス延長ケーブル・98用	特価	¥1800
記帳面（振替伝票付・中古品）	特価	¥38000

SUPPLY&周辺機器（送料1個口につき1,000円/ 12-35の小物は、いくつかまとめて1個口になります。 内税表示）

No.	品名	説明	価格
1	アクセル FDC-357オート1	3.5インチ1FDD 2HD/2DD自動切換	特価¥43300
2	アクセル FDC-358オート2	3.5インチ2FDD 2HD/2DD自動切換	特価¥58000
3	アクセル FDC-57オート1	5インチ1FDD 2HD/2DD自動切換	特価¥45800
4	アクセル FDC-58オート2	5インチ2FDD 2HD/2DD自動切換	特価¥59800
5	グロリア GD-35M1	3.5インチ2HD/1FDD	特価¥24000
6	グロリア GD-50M1	5インチ2HD/1FDD	特価¥27500
7	机上ラック	530（幅）×400（奥）×598（高）mm	特価¥10000
8	NEC VC-N120	ビデオ	特価¥34800
9	NEC VC-F210	Hi-Fiビデオ	特価¥45800
10	XE-1AJ		特価¥21500
11	データホルダー	300×218	特価¥3800
12	モニタースタンド	360度回転式/14・15インチ用	特価¥3600
13	CPUスタンド		特価¥3000
14	フロッピーケース	A 5インチ100枚収納 B 3.5インチ80枚収納	特価¥1500
15	PC-9801-26K		特価¥20800
16	エス・エス・イー リトルオーケストラL		特価¥14500
17	エス・エス・イー リトルオーケストラ		特価¥16800
18	エス・エス・イー サウンドオーケストラ		特価¥19300
19	エス・エス・イー サウンドオーケストラL		特価¥21800
20	エス・エス・イー サウンドオーケストラV		特価¥26300
21	GINGA	98用と88用の2タイプ	特価¥21300
22	キーボードカバー	オールキー独立タイプ 98R/98V/98U/98DO/88FH以降 286V/X68/X68PROの8タイプ	特価¥2500
23	ディスプレーカバー	14インチモニター用	特価¥1000
24	MS-1	PC-9801/PC-286対応	特価¥3500
25	MS-88	88SR以降対応 マウスポッド付	特価¥4800
26	M-31	MSXシリーズ/77AVシリーズ/88（4MHzモード）に対応	特価¥4800
27	M-41	400カウント PC-9801/PC-286対応	特価¥4980
28	マウスパッド		特価¥1300
29	マクセル	10枚1箱 5"2HD	特価¥1450
30	ノーブランド	10枚1箱 5"2HD / 5"2D	特価¥800 / 特価¥500
31	ノーブランド	10枚1箱 3.5"2HD / 3.5"2DD	特価¥2400 / 特価¥1400
32	ディスククリーナー	5インチ用と3.5インチ用の2タイプ	特価¥1000
33	モニター切替器	本体1台→モニター1台 本体1台→モニター2台 アナログ（5P用ケーブル1本付）	特価¥10500
34	XE-1PRO		特価¥8450
35	XE-1ST		特価¥4650

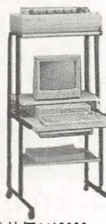
特選パソコンDESK (送料1個につき1,000円 内税表示)

注番 B-1



特価¥10800
650(幅)×600(奥)×1225(高)mm
パソコン&ワープロ両用タイプ

注番 B-2



Ⓐ特価¥15600
Ⓑ特価¥19800
(Ⓑはマウステーブル付)
620(幅)×700(奥)×1265(高)mm
中間棚板3段階調整可能

注番 B-3



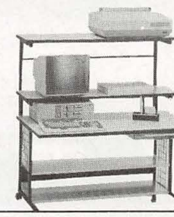
特価¥29800
940(幅)×700(奥)×1265(高)mm
上から二番目の棚板は高さが100・165・369の3段階に調節可能。コンセント2個付

注番 B-4



特価¥30800
1100(幅)×780(奥)×850～1200(高)mm上段棚板は50mm間隔で高さの調節可能。キャスター付

注番 B-5



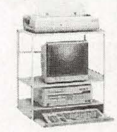
特価¥39600
引き出しユニット付
1200(幅)×750(奥)×1215～1315(高)mm
キャスター付

注番 B-6



Ⓐ特価¥9300
Ⓑ特価¥13000
(Bはヒジカケ付)

注番 B-7



特価¥16800
624(幅)×400(奥)×660(高)mm
キーボードテーブルはスライド式でハンドレスト付

新作ゲームSOFT (送料1本400円、2本700円、3本以上1000円 内税表示)

ソフト名	割引価格	機種名
ア行		
アークスII	¥ 7,480	98 88 X68 MSX2
あーくしゅ	¥ 5,780	98 88 X68 MSX2
アウトロー水滸伝	¥ 7,480	MSX2
アソコの幸福	¥10,880	98
アップルクラブ1－2	¥ 3,420	98 88
アドヴァンスト・ファンタジアン	¥ 6,630	88 X1
あぶないてんぐ伝説	¥ 4,930	98
アリスたちの午後1-2	¥ 6,630	98 88 X68
アリスの館	¥ 3,420	MSX2
アルバトロス2	¥ 8,330	98
アルバトロス2	¥ 7,480	MSX2
アルビオン	¥ 8,330	X68
アルフェイム	¥ 8,330	98 88 X68
イーヴル・ストーン	¥ 4,930	98 88 X1 X68 MSX2
イース	¥ 8,330	X68
イースII	¥ 6,630	98 88 X1 AV MSX2
イースIII・ワンダラーズフロムイース	¥ 7,400	98 88 X68 MSX2
維新の嵐	¥ 8,330	98 88 VA X1 X68 MSX2 D
維新の嵐	¥10,030	MSX2 R
維新の嵐・CD	¥10,370	98 88 VA X1 X68 MSX2 D
韋駄天いかせ男1－3	¥ 5,780	98 MSX2
イミテーションは愛せない	¥ 5,780	98 88 X1 X68 77 MSX2
イントリューダー	¥ 5,780	88 MSX2
ヴァリスII	¥ 7,480	98 88 MSX2
ヴァリスII	¥ 8,330	X68
ウィザードリィ2	¥ 8,820	MSX2
ウィザードリィV	¥10,880	98 88
ウイングス	¥ 6,630	98 X68
ウォーターフロント・アドベンチャー	¥ 5,780	88
美しき獲物たち4－6	¥ 3,600	98 88 X1 MSX2
AI囲碁2	¥10,880	98
A-JAX	¥ 7,480	X68
SDスナッチャー	¥ 8,330	MSX2
F-15ストライクイーグル	¥ 6,630	98 88
F-1スピリット3Dスペシャル	¥ 6,120	MSX2＋
エメラルド・ドラゴン	¥ 7,480	88
エメラルド・ドラゴン	¥ 8,330	98 X68
エンジェル・ハーツ	¥ 5,780	98 88
エントフューラー	¥ 5,780	98 88 X1 X68 AV MSX2
おとめ ばーてい	¥ 6,630	88
おんなのこけーさつたい	¥ 6,630	88
カ行		
ガールズ・パラダイス	¥ 6,630	98 88 MSX2
ガウディ・バルセロナの風	¥ 8,330	98 88 X68 MSX2
帰ってきた探偵団X	¥ 4,930	98 88 MSX2
カオスエンジェル	¥ 7,020	98
神の聖都	¥ 8,330	98 88 MSX2
ガンシップ	¥ 8,330	MSX2
GAMMA PLANET	¥ 5,220	X68
機動戦士ガンダム	¥ 5,780	98 88 MSX2
気分ははすてるたっち!	¥ 6,630	98 88 X68 MSX2
きまぐれオレンジロード	¥ 6,630	98 88 MSX2
ギャラガ'88	¥ 7,820	X68
きゃんきゃんバニー	¥ 4,930	98 88
キャンペーン版・大戦略II	¥ 7,480	88
キャンペーン版・大戦略II	¥ 8,330	98
きゃんきゃんバニー・スペリオール	¥ 5,780	98 88 MSX2
キューブ・ランナー	¥ 6,630	X68
銀河	¥ 6,630	98 88
銀河	¥ 5,780	MSX2
銀河英雄伝説	¥ 7,480	98 88 X68 MSX2
禁断のパラダイス	¥ 5,780	98 88 X1 X68 AV MSX2
クォース	¥ 4,930	MSX2
クライシス	¥ 7,480	88
グラナダ	¥ 7,480	X68
グラフサウルス	¥ 8,330	MSX2
グラムキャッツ	¥ 6,630	MSX2
クリスタル・ドリーム	¥ 6,630	98 88
クリムゾン2	¥ 6,630	88 MSX2
クレセントムーンがある	¥ 4,930	98 88 MSX2
激突ペナントレース2	¥ 5,630	MSX2
源平討魔伝	¥ 6,630	X68
神戸恋愛物語	¥ 7,480	98 88 X68
コスモスクラブ	¥ 7,480	98 88 MSX2
琥珀色の遺言	¥ 8,330	98 88 X1 X68 AV MSX2
GOLFきゃひきゃひるん	¥ 6,630	88
殺しのトレス2	¥ 5,780	98 88
サ行		
サーク	¥ 7,480	98 88 X68 MSX2
西国の覇者	¥ 6,120	98
Intruder桜屋敷の探索	¥ 5,780	88 MSX2
ザ・スーパーラスベガス	¥10,880	98 X68
サバッシュ	¥ 7,020	88
サバッシュ	¥ 7,920	X68
斬	¥ 8,330	98 X68
三国志	¥12,580	98 88 X1 X68 77 MZ25
三国志	¥11,520	MSX2 D
三国志II	¥12,580	98/88/X1 MSX2
三国志II・CD付	¥14,620	98/88/X1 MSX2
38万キロの虚空	¥ 8,330	98 X68
サンダーブレード	¥ 8,550	X68
ジェナン・ドラゴン	¥ 5,780	88
ジェノサイド	¥ 7,480	X68
紫禁城	¥ 6,120	MSX2
自己中心派・パズルコレクション	¥ 4,320	88
四川省	¥ 5,780	98
上海II	¥ 5,780	98 88 X68 MSX2
雀皇登竜門	¥ 8,330	98
シュヴァルツシルト	¥ 8,330	88 MSX2
シュヴァルツシルト	¥10,880	98 X68
シュヴァルツシルトII	¥ 8,330	98 88
ジンギスカン	¥ 8,330	98 88 X1 X68 77
ジンギスカン	¥ 7,980	MSX2
新10倍カートリッジ	¥ 4,930	MSX
シンセサウルスVer.2	¥ 6,630	MSX2
秦始皇帝	¥ 6,630	98
水滸伝	¥ 8,330	98 88 X1 X68 AV MSX2 D
水滸伝	¥10,030	MSX2 R
水滸伝・CD付	¥10,370	98 88 X1 X68 AV MSX2 D
水龍士II	¥ 8,330	98
スーパー大戦略	¥ 6,800	88 X1
スーパー大戦略	¥ 7,480	98 X68 MSX2 D
スーパー大戦略マップコレクション	¥ 4,500	98 X68
スーパーハングオン	¥ 7,920	X68
スーパークイズ	¥ 5,780	MSX2
雀ボーグすずめ	¥ 6,630	98 88
スタートレーダー	¥ 7,400	98 88
ストロベリー大戦略	¥ 5,780	98
スペースハリアー	¥ 6,630	88 X1
セーラー服戦士フェリス	¥ 5,780	98 88
せまってみたい	¥ 5,780	98 88 MSX2
ZERO	¥ 7,480	98 X68 MSX2
せろり	¥ 6,630	98
全国おんせん麻雀	¥ 6,630	88
戦略空軍	¥ 7,480	98
倉庫番パーフェクト	¥ 5,780	98 88 X1 X68 MSX2
装甲機兵ボトムズ	¥ 6,630	88
ソーサリアン	¥ 8,330	98 88 VA X1
ソーサリアン・追加シナリオ1～3	¥ 3,420	98 88 VA X1
ソーサリアン・ユーティリティー	¥ 3,420	98 88 VA X1
タ行		
ダークレイス	¥ 8,160	98
大海令	¥10,880	98 X68
大戦略IISP	¥ 7,480	98
大戦略III	¥ 8,330	98
第二次欧州大戦	¥ 6,550	98
太平洋の嵐DX	¥12,580	98 VA
タッグ・オブ・ウォー	¥ 5,780	98 88 X68
堕天使KYOKO	¥ 6,630	98 88 X1 X68 MSX2
ダ・ビンチ	¥ 5,780	88 X1 77
ダブルイーグル	¥ 8,080	98 X68
地球防衛軍II	¥ 8,080	98
D.C.コネクション	¥ 7,480	88 MSX2
DD倶楽部	¥ 8,330	MSX2
ディ・ウォーズ	¥ 3,420	98
ディオス	¥ 8,330	98 88 X68 MSX2
提督の決断	¥12,580	98 VA
提督の決断・CD付	¥14,620	98 VA
D・P・S	¥ 4,930	98 VA X68
ティル・ナ・ノーグII	¥ 8,330	98
ティル・ナ・ノーグ	¥ 7,480	88
デザート	¥ 5,780	98 88
デストラクション 上巻	¥ 5,780	88
テトリス	¥ 5,780	98 88 X1 X68 77 MSX2 D
DUEL	¥ 7,400	88
デリンジャー	¥ 7,480	98 88 MSX2
テレネット ミュージックボックス	¥ 3,580	98 88 X68
テレホンクラブストーリーSP	¥ 6,630	98 88 MSX2
天下統一	¥ 8,330	98
天九牌	¥ 5,780	98 88 X68 MSX2
天使たちの午後番外II	¥ 5,680	88
天使たちの午後III	¥ 7,480	98 88 MSX2
電脳学園II	¥ 7,480	98 88
電脳学園III	¥ 7,480	98 88
電脳将棋II・永世名人	¥ 8,830	98
DOLL	¥ 6,630	98 88 MSX2
ドキドキシャッターチャンス	¥ 4,320	98 88
ドラグーンアーマFORアダルト	¥ 4,930	98 88
ドラゴンスレイヤー	¥ 7,400	98 88
ドラゴンナイト	¥ 5,780	98 88
ドラゴンスピリット	¥ 7,480	X68
ドラゴンバスター	¥ 6,120	98
トリロジー・久鬼妖華真伝	¥ 5,780	98 88
トンネルズ&トロルーズ	¥ 8,820	98
ナ行		
ナイトアームズ	¥ 8,520	X68
長くて甘い夜	¥ 6,630	98 88 X1 MSX2
ナビチューン・ドラゴン航海記	¥ 7,480	88 MSX2
南海の死闘	¥ 7,480	98 X68
ニュージーランドストーリー	¥ 7,480	X68
ぬかたのおおきみ	¥ 6,630	98 88 X1 X68 MSX2
信長の野望・戦国群雄伝	¥ 8,330	98 88 X1 X68 AV MSX2 D
信長の野望・戦国群雄伝	¥10,030	MSX2 R
信長の野望・戦国群雄伝CD付	¥10,370	98 88 X1 X68 MSX2 D
ハ行		
パーソナル・ミュージシャンPC88	¥10,800	88
はあちゃけあやよさん	¥ 3,420	98 88 MSX2
バーミリオ	¥ 5,780	88
ハイドライドIIISV	¥ 6,630	98
バトル	¥10,880	98 VA X68
バブルボブル	¥ 6,120	X68
パペットショー	¥ 3,600	98 88 X68 MSX2
ハラキリ	¥ 7,400	88
バランスオブパワー	¥11,520	98 88 MSX2
遥かなるオーガスタ	¥10,880	98
バルバトウスの魔女	¥ 6,630	88
晴れのちおおさわぎ	¥ 4,930	98 88
パワフルまあじゃん2	¥ 6,630	98 88 X1 X68 MSX2
ビート・バイズ	¥ 7,480	98
美少女コントロール	¥ 5,780	MSX2
媚少女NORIKO	¥ 6,630	98 88 X1 X68 MSX2
ビバ・ラスベガス	¥ 5,780	MSX2
ピュア	¥ 5,780	98 88
ぴんきい・ぽんきい1-3	¥ 4,930	98 88 MSX2
ぴんくショックパイレーツ	¥ 3,420	98
ファースクイーン	¥ 7,480	98 VA X68
ファイアーホーク・デグザー2	¥ 6,630	88 MSX2
ファイナル・ファンタジー	¥ 6,630	MSX2
ファミリースタジアム・89年度版	¥ 5,780	VA
ファミリースタジアム	¥ 6,630	MSX2
ファンタジーIII	¥ 8,820	98 88 X1 X68 AV MSX2
ファンタジーゾーン	¥ 7,020	X68
V'BALL	¥ 7,020	X68
フォクシー	¥ 5,780	98 88
BURAI・上巻	¥ 7,480	98 88 MSX2
フラッピー2	¥ 7,480	X68
プリンセスはストリートガール?	¥ 5,780	98 88 X1 X68 77 MSX2
ブルー・ウィンド	¥ 6,630	98 88 X68 MSX2
ブルームーン・ストーリー	¥ 5,780	98 88
プルトン・レイ	¥ 7,480	98
プルトン・レイ シナリオ集	¥ 4,320	98
ペロンチョ身体検査	¥ 5,780	98 88
保存版ロードランナー	¥ 6,630	98
ポッキー	¥ 5,780	MSX2
ポッキー	¥ 6,630	98 88
Hopper	¥ 4,320	MSX2
マ行		
麻雀武蔵	¥ 8,330	98 X68 TOWNS
マイト&マジック2	¥ 8,820	98 88 X1 X68 AV MSX2
魔宮殿	¥ 5,780	MSX2
魔剣士KUMIKO	¥ 6,630	98 88 X1 X68 MSX2
マスター・オブ・モンスターズ	¥ 5,780	MSX2
マスター・オブ・モンスターズ	¥ 7,480	98
マスター・オブ・モンスターズ	¥ 6,800	88 X1
Mrプロ野球	¥ 8,330	98
ミスティ	¥ 4,500	98 88 X1 X68 MSX2
夢幻の心臓III	¥ 8,250	88
名監督II	¥ 8,820	98 VA X68
めぞん一刻完結編	¥ 6,630	98 88 X1 77 MXS2 D
めぞん一刻完結編	¥ 8,330	X68
メタルサイド	¥ 7,480	X68
メルルーン	¥ 7,480	98 88
モトス	¥ 6,630	X68
ヤ行		
闇の壱与伝説	¥ 6,630	98 88
やりたい放題2	¥ 5,780	98 88 X1 X68 AV MSX2
遊撃王II・エアーコンバット	¥ 7,480	98
妖獣機甲兵ワードラゴン	¥ 7,400	88
妖魔降臨	¥ 6,630	MSX2
夜の天使たち	¥ 7,480	98 88 X68 MSX2
ラ行		
ライナス	¥ 6,630	88
ライム	¥ 6,630	98
ラ・ヴァルー	¥ 7,480	98 88
ラストハルマゲドン	¥ 6,630	98 88 X1 MSX2
ラストハルマゲドン	¥ 8,330	X68
Rance光をもとめて	¥ 5,780	98 88 VA X68 MSX2
らんらん狂走曲	¥ 6,630	98 88
リウィード	¥ 5,780	X68
リガルード	¥ 6,630	98
リップスティックADV	¥ 5,780	X68
リップスティックADV2	¥ 5,780	98 88
琉球	¥ 4,930	98 X68
琉球	¥ 4,320	MSX2
リングマスター	¥ 7,480	X68
リングマスターII	¥ 6,630	98
ルーンワース・黒衣の貴公子	¥ 7,480	98/88/MSX2
レナム	¥ 8,330	98/X68
レナム	¥ 7,480	MSX2
ローグ・アライアンス	¥ 8,820	98/88/VA/X1/X68/MSX2
ロードス島戦記・	¥ 8,330	98/VA/MSX2
ロードス島戦記・福神漬	¥ 3,420	98
ロボ・クラッシュ	¥ 6,630	MSX2

聖和ライフサービス
〒142 東京都品川区旗の台5-1-6 周ビル3F

銀行口座 太陽神戸三井銀行 旗の台支店 普通口座:3304231
銀行振込 お電話のうえ、上記の口座にお振込み下さい。(ゲームソフトは書留をご利用下さい)
現金書留 右記の申込書を同封の上、郵便局でお手続き下さい。
代金引替 商品と引き替えに代金をお支払い下さい。手数料が必要です。(デスクとソフトはご利用できません)
注 意 沖縄・離島の送料はゲームソフトを除いて別料金となります。
初期不良 お届けした商品に万一初期不良が発生した場合、10日以内にご連絡下さい。同一商品と交換させて頂きます。
総合保険 3万円以上のハードには、メーカー保証に加えて東京海上火災の総合保険を一年間お付けしております。万一商品が、盗難・破損・火災・落雷・破裂・不注意による落下・取扱上の不注意による損害等、偶然の事故による損害が発生した場合、保険金が支払われます。

書留申込書BM5月号

フリガナ	
住所〒	
(TEL)	
名前	年 月 日生 才
使用機種名	5"・3.5"/2D・2D・2DD・2HD
商品名	
①	③
②	④

Dyna パソコンハウス 日本全国お電話一本!通販システム

今月のおすすめ商品

NEC PC-8801-30+PC-8801-31
CD-ROMドライブ ■¥30,300 CD-ROMインターフェイス ■¥34,800



Dyna特価 ¥50,500

ゲーマーセット
TVフィルター(Big GAMER) +JOY CARD



Dyna特価 ¥3,000

NEC PC-PR101TL3
■¥69,800



Dyna特価 ¥43,000

—通信時代到来!— AIWA PV-A2400MNP4
2400bps クラス4
激安
Dyna特価 ¥29,800

当店の販売実績No.1商品

——大好評 NEC PC88シリーズ——

NEC PC-8801FE2
★TVとつなげる本格派パソコン



■¥119,000
Dyna特価 ¥79,800

PC-8801MC model1/model2
★8801 CD-ROMで楽しさケタ違い!



Dyna特価 ¥115,000 (model1)
Dyna特価 ¥135,000 (model2)

SHARP X68000シリーズ

EXPERT
★専用ディスプレイCZ602CとCZ603Dをセットにしてこの価格!



Dyna特価 ¥295,000

PRO
★専用ディスプレイCZ652CとCZ603Dをセットにしてこの価格!



Dyna特価 ¥248,000

パソコンハウス DYNA〈ダイナ〉

PC88シリーズ

商品名	定価	割引価格
★ティルナノーグ	8,800	7,300
ルーンワース	8,800	7,300
ヒーローオブランス	7,500	6,600
YSⅢ	8,700	7,200
アークス2	8,800	7,300
あーくしゅ	6,800	5,700
サーク	8,800	7,300
★夢幻の心臓3	9,700	8,000
レジェンド オブ ヒーロー	8,700	7,200
◎エメラルドドラゴン	8,800	7,300
ローグアライアンス	9,800	8,600
ロードス島戦記(VA専用)	9,800	8,100
ディガンの魔石	10,000	8,300
ソーサリアン	9,800	8,100
ソーサリアンユーティリティ	3,800	3,200
追加シナリオVOL.1	3,800	3,200
戦国ソーサリアン	3,800	3,200
ピラミッドソーサリアン	3,800	3,200
◎サバッシュ	7,800	6,900
BURAI(上巻)	8,800	7,300
水龍士Ⅰ・Ⅱ	7,800	6,500
★ミスティーブルー	8,800	7,800
神の聖都	9,800	8,100
神戸恋愛物語	8,800	7,300
闇の壱与伝説	7,800	6,500
ガウディ(HD専用)	9,800	8,100
DCコネクション	8,800	7,300
怨霊戦記	9,800	8,100
◎琥珀色の遺言	9,800	8,100
メルルーン	8,800	7,300
シュヴァルツシルト	9,800	8,100
シュヴァルツシルト2	9,800	8,100
プラジエーター(FH以降)	7,800	6,500
パイレーツ	8,800	7,300
銀河英雄伝説+セット	11,600	9,600
銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集	4,800	4,000
マスターオブモンスターズ	8,000	6,600
マスターオブモンスターズマップコレクション	4,800	4,000
三国志2	14,800	12,500
信長の野望 戦国群雄伝	9,800	8,100
維新の嵐(VA専用版)	9,800	8,100
維新の嵐(88SR版)	9,800	8,100
太平洋の嵐DX(VA専用版)	14,800	12,200
太平洋の嵐パワーアップキット(VA専用版)	5,800	4,800
提督の決断(VA専用版)	14,800	12,300
キャンペーン版大戦略2	8,800	7,300
ボトムズ	7,800	6,500
◎デュエル	8,700	7,200
ぴんきいぽんきい#1〜#3	5,800	4,800
ランラン狂走曲	7,800	6,500
殺しのドレス2	6,800	5,700
ランス	6,800	5,700
◎きゃんきゃんバニー	5,800	4,800
ガールズパラダイス	7,800	6,500
デザート	7,800	6,500
長くて甘い夜	7,800	6,500
晴れのち大騒ぎ	5,800	4,800
ピュア	6,800	5,700
パペットショウ	4,000	3,300
クリスタルドリーム	7,800	6,500
テレフォンクラブストーリー	7,800	6,500
妖獣機甲兵ワードラゴン	8,700	7,200
ヴァリスⅡ	8,800	7,300
銀河	7,800	6,500
リーベルマニューバーライナス	7,800	6,500
ファイアホーク	7,800	6,500
ガンダム MSフィールド	6,800	5,700
めいずくん	5,800	4,800
天九牌	6,800	5,700
ファミリースタジアム'89(VA専用版)	6,800	5,700
今夜も朝までパワフルまあじゃん2	7,800	6,500
◎上海2	6,800	5,700
テトリス(VA専用版)	6,800	5,700
テトリス	6,800	5,700
ドラゴンナイト	6,800	5,700
◎全国おんせん麻雀	7,800	6,500
MUSIC BOX	2,980	2,500
フルーツカクテル1	3,800	3,200
フルーツカクテル2	3,800	3,200
リップスティックADV	6,800	5,700
リップスティックADV2	6,800	5,700
おんなの子のけーさつたい	7,800	6,500
スロープ	7,800	6,500
クレセントムーンがある	5,800	4,900
ブルームーンストーリー	6,800	5,700
バーミリオン	6,800	5,700
自己中心派	6,800	5,700
自己中心派2	6,800	5,700
ファーストクィーン(VA)	8,800	7,300
探偵団X	7,800	6,500
ナビチューン	8,800	7,300
ラヴァルー	8,800	7,300
ドラグーンアーマー	5,800	4,900
◎ゴルフきゃぴきゃぴるん	7,800	6,500
イミテーションは愛せない	6,800	5,700
ディオス(CD-ROM版)	9,800	8,100
★Foxy	6,800	5,700

PC98シリーズ

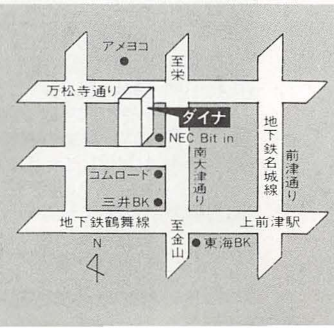
商品名	定価	割引価格
◎ダークレイス	9,600	7,700
ブルトンレイ	8,800	7,800
ヒーローオブランス	7,500	6,600
◎エメラルドドラゴン	9,800	8,100
◎サバッシュ	8,800	7,800
ARCUS2	8,800	7,300
ハイドライド3SV	7,800	6,500
◎ローグアライアンス	9,800	8,600
BURAI	8,800	7,300
アルビオン	9,800	8,100
YSⅢ	8,700	7,200
リングマスター	7,800	6,500
リングマスターⅡ	7,800	6,500
ティルナノーグⅡ	9,800	8,100
ソーサリアン	9,800	8,100
ソーサリアンユーティリティ	3,800	3,200
追加シナリオVOL.1	3,800	3,200
戦国ソーサリアン	3,800	3,200
ピラミッドソーサリアン	3,800	3,200
デスブリンガー	9,800	8,200
サーク	8,800	7,300
◎カオスエンジェルス	7,800	6,500
ロードス島戦記	9,800	8,100
アンジェラス	8,200	7,200
アルフェイム	9,800	8,100
闇の壱与伝説	7,800	6,500
首切り館	8,800	7,300
探偵団X	7,800	6,500
神の聖都	9,800	8,100
デュアルターゲット	8,800	7,300
DCコネクション	8,800	7,300
琥珀色の遺言	9,800	8,100
斬(ZAN)	9,800	8,100
斬シナリオコレクションVol.1	3,800	3,200
斬パワーアップユーティリティー	4,800	4,000
提督の決断	14,800	12,200
マスターオブモンスターズ	8,800	7,300
銀河英雄伝説+セット	11,600	9,600
銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集	4,800	4,000
◎天下統一	9,800	8,100
南海の死闘	8,800	7,300
ガンシップ	11,800	9,800
エアコンバット	8,800	7,300
ウイングス	7,800	6,500
ビートバイス	8,800	7,300
大戦略Ⅲ	9,800	8,100
スーパー大戦略98	8,800	7,300
キャンペーン版大戦略2	9,800	8,100
大戦略ⅡSP	8,800	7,300
◎パイレーツ	9,800	8,100
プロダクションマネージャー	9,800	8,100
信長の野望 戦国群雄伝	9,800	8,100
維新の嵐	9,800	8,100
シュバルツシルトⅡ	9,800	8,100
大海令	12,800	10,600
◎A列車で行こうⅡ	12,800	10,600
◎Far Side Moon(地球防衛軍2)	9,500	7,900
太平洋の嵐DX	14,800	12,200
太平洋の嵐パワーアップキット	5,800	4,800
RUN RUN狂走曲	7,800	6,500
◎ドラゴンナイト	6,800	5,700
◎殺しのドレス2	6,800	5,700
リップスティックADV2	6,800	5,700
クレセントムーンがある	5,800	4,800
ガールズパラダイス	7,800	6,500
ランス	6,800	5,700
長くて甘い夜	7,800	6,500
ぴんきいぽんきい#1〜#3	5,800	4,800
パペットショウ	4,000	3,300
ピュア	6,800	5,700
ドラグーンアーマー	5,800	4,800
エンジェルハーツ	6,800	5,700
◎ポッキー	7,800	6,500
ヴァリスⅡ	8,800	7,400
ダブルイーグル	9,500	7,900
◎遥かなるオーガスタ	12,800	10,600
保存版ロードランナー	7,800	6,500

全国通販システム ●まずお電話でお申込みください。

ハード商品のお支払いはお好きな方法で!

①**現金書留**/右記住所へ送金ください。
②**銀行振込**〈振込先〉岡崎信用金庫瑞穂支店(普)168041
③**代金着払**/商品と引替に代金をお支払いください。手数料が必要です。
※クレジットもOK、詳しくはお電話でお問合せください。

パソコンハウス**ダイナ**
〒460 名古屋市中区大須3-31-28
営業時間AM10:00〜PM8:00(年中無休)



流通事情により、価格変動する事がございますのでご了承ください。

NEC

本体

	定価	販売価格	
PC-9801 RA21	¥498,000	¥368,000	(価格¥357,282 税¥10,718)
PC-9801 RX21	¥338,000	¥222,000	(価格¥215,534 税¥6,466)
PC-9801 RS21	¥398,000	¥298,000	(価格¥289,320 税¥8,680)
PC-9801 ES2	¥448,000	¥330,000	(価格¥320,388 税¥9,612)
PC-9801 EX2	¥348,000	¥260,000	(価格¥252,427 税¥7,573)
PC-98 DO	¥298,000	¥198,000	(価格¥192,233 税¥5,767)
PC-98 note	¥248,000	¥228,000	(価格¥221,359 税¥6,641)
PC-8801mC モデル2	¥199,000	¥158,000	(価格¥153,398 税¥4,602)
PC-8801 FE2	¥119,000	¥93,800	(価格¥91,068 税¥2,732)

ディスプレイ

	定価	販売価格	
PC-KD854N	¥84,800	¥50,000	(価格¥48,544 税¥1,456)
PC-KD853N	¥118,000	¥75,000	(価格¥72,816 税¥2,184)
PC-KD862S	¥99,800	¥73,800	(価格¥71,650 税¥2,150)
PC-KD863S(W)	¥118,000	¥85,000	(価格¥82,524 税¥2,476)
PC-KD863G	¥138,000	¥87,800	(価格¥85,243 税¥2,557)
PC-TV354	¥102,600	¥69,000	(価格¥66,990 税¥2,010)
PC-TV454	¥128,300	¥78,000	(価格¥75,728 税¥2,272)
PC-TV455	¥147,000	¥88,000	(価格¥85,437 税¥2,563)

プリンター

	定価	販売価格	
PC-PR150V	¥99,800	¥73,000	(価格¥70,874 税¥2,126)
PC-PR150H	¥84,800	¥62,800	(価格¥60,970 税¥1,830)
PC-PR101TL3	¥69,800	¥49,800	(価格¥48,350 税¥1,450)
PC-PR101G2	¥138,000	¥99,800	(価格¥96,893 税¥2,907)
PC-PR101E2	¥89,800	¥67,000	(価格¥65,049 税¥1,951)
PC-PR201B	¥99,500	¥74,000	(価格¥71,845 税¥2,155)
PC-PR201G	¥158,000	¥93,000	(価格¥90,291 税¥2,709)
PC-PR201J	¥218,000	¥153,000	(価格¥148,544 税¥4,456)
PC-PR201X	¥275,000	¥183,000	(価格¥177,670 税¥5,330)
NM4150	¥245,000	¥150,000	(価格¥145,631 税¥4,369)

たとえばこんなセットいかがですか？

NEC **PC-98DO**
SHARP **CU-14FD**

¥228,000 (価格¥221,360 税¥6,640)

これがアイ・ツーだ！ 信頼の3実績

■期間／4月8日～5月7日

エプソン

半額 50%offメニュー

本体 PC-286VF-STD……定価¥298,000
モニター CU-14FD(ドットピッチ0.31㎜、専用モニター台付)……定価¥79,800
プリンター M-1724P(136ケタ ドット マトリックス)……定価¥148,000

現金特価 ¥268,000 (価格¥260,194 税¥7,806) 標準合計 ¥525,800

月々¥3,000×36回 ボーナス月¥33,400×6回
月々¥5,000×24回 ボーナス月¥43,400×4回
月々¥12,200×24回 ボーナス月¥ ナシ

Newタイプセット

本体 PC-286VX-STD……定価¥348,000
モニター CU-14FD……定価¥97,800
プリンター PC-PR201B……定価¥99,500

現金特価 ¥368,000 (価格¥357,282 税¥10,718) 標準合計価格 ¥527,300

月々¥5,000×48回 ボーナス月¥26,800×8回
月々¥10,000×36回 ボーナス月¥10,500×6回
月々¥15,000×24回 ボーナス月¥10,700×4回

アイ・ツー ラクラククレジット 手数料もグーンと超低金利

お支払い回数	1	3	6	10	15	18	20	24	30	42	54
手数料	1.5	2	3	4.5	6.5	8.5	9	9.5	14	20	26

本体	定価
PC-386V-STD	¥498,000
PC-286X-STD	¥438,000
PC-286VX-STD	¥348,000
PC-286VF-STD	¥298,000
PC-286UX-STD	¥268,000
PC-386LS-STD	¥538,000
PC-286LS-STD	¥478,000
PC-286LF-STD	¥388,000
PC-286NOTE F	¥198,000
PC-386M-STD	¥328,000
ディスプレイ	
CR-4000	¥94,800
CR-5000	¥138,000
オプション	
GT-100V	¥44,800
GT-1000	¥69,800
GT-4000	¥198,000
HDD-40F	¥168,000
HDD-80F	¥268,000
TF-3000	¥89,800
プリンター	
LP-7000 日本語ページプリンター	¥571,000
HG-4800 48ドット・インクジェット・136桁	¥348,000
HG-3000 24ドット・インクジェット・136桁	¥248,000
HG-800 24ドット・インクジェット・80桁	¥168,000
VP-4800 48ピン・ドットインパクト・136桁	¥330,000
VP-3000 24ピン・ドットカラー・136桁	¥290,000
VP-2050 24ピン・ドットカラー・136桁	¥158,000
VP-1500 24ピン・ドットインパクト・136桁	¥138,000
VP-1350 24ピン・ドットインパクト・136桁	¥96,800
VP-950 24ピン・ドットカラー・80桁	¥128,000
VP-550 24ピン・ドットインパクト・80桁	¥87,000
AP-850 48ドット・熱転写カラー・80桁	¥96,800
AP-550EX 24ドット・熱転写カラー・80桁	¥64,800

お問い合せ下さい！大特価!!
安いので価格は表示できません!!

ズバリ大特価

SHARP

EXE CLUB 新規ユーザー EXE会員 大集合

★X68000ユーザーニーズに対応したハード・ソフトウエア・周辺機器は全て展示しています。

★新製品情報・ユーザー同士の情報交換ができる、メンバー様の憩いのスペースです。

★決算大特価セール期間中X68000・ディスプレイ・プリンター御購入の方は全国どこでも送料無料!!

★遠くでなかなかお越し頂けない方にも通販専用TELで専門スタッフ(X68 PRO STAFF)が親切丁寧にお答えします。

★X68000お買い上げの方、アイツーよりBigプレゼント。

- X68000 オリジナルステッカー
- X68000 フロッピータイトルシール
- X68000 オリジナルテレフォンカード
- X68000 バッグ

お好きなもの2点もれなくついてくる!!

★現在シャープX68000 EXE会員の方、おトモダチをご紹介下さい。ご購入成立時点でアイ・ツーとシャープよりステキなプレゼント進呈中!!

X68000プロショップ(専門店)

決算展示品処分 大特価セット ならではの企画です!!

限定7台 わずか!!

たとえば

本体	CZ-652C グレー・ブラック	本体	CZ-602C グレー・ブラック
モニター	CZ-601D グレー・ブラック	モニター	CZ-601D グレー・ブラック
	¥258,000		¥314,000

あなたの支払う額はこれだけです!!

新品Setご相談に応じますドンドン☎下さい!!

★アイ・ツーメンバーズ優待制度実施

アイ・ツーでX68000・及びソフトウェア周辺機器をお買上げ頂きましたユーザー様にはオリジナルメンバーズカードを送付致します。
メンバーズの方には楽しいパソコンライフをおくれますように最善のフォローをアイ・ツーより提供します。

●メーカーの特販店としての実績。
●電気街でのSHOP実績。
●パソコン一筋の専門店実績。

富士通

FUJITSU特約店

特約店ならではのこの価格

コレでどうだ!!

FM TOWNS モデル2セット

FM TOWNS-2	本体	¥398,000
FMT-DP531	ディスプレイ	¥89,800
FMT-KB101 or 201	キーボード	¥20,000
B276A010	システムソフトウエア	¥20,000

定価合計¥527,800が

ゲームソフト2本プレゼント あなたのお支払額が ナント ¥298,000 (消費税込です)ポッキリ!!

入門者向けセット

本体FM TOWNS-IF(FD×1 1MB)	¥318,000
モニターFMT-DP531	¥89,800
キーボードFMT-KB101	¥20,000
OS TOWNS-OS	¥20,000
標準価格	¥447,800

アイ・ツー大特価¥388,800

ハードディスク20MB

本体FM TOWNS-IH(1MB HD20MB)	¥458,000
モニターFMT-DP531	¥89,800
キーボードFMT-KB101	¥20,000
OS TOWN-OS	¥20,000
標準価格	¥587,800

アイ・ツー大特価¥498,800

標準・ご推奨セット

本体FM TOWNS-2F(FD×2 2MB)	¥378,000
モニターFMT-DP531	¥89,800
キーボードFMT-KB101	¥20,000
OS TOWNS-OS	¥20,000
標準価格	¥507,800

アイ・ツー大特価¥439,800

ハードディスク40MB

本体FM TOWNS-2H	¥548,000
モニターFMT-DP531	¥89,800
キーボードFMT-KB105(JISテンキー付)	¥30,000
OS TOWNS-OS	¥20,000
標準価格	¥687,800

アイ・ツー大特価¥598,800

FUJITSU協賛Big3特典

FM・TOWNを御購入された方

①FM TOWNSソフトを2本
②オリジナルテレフォンカード
③全国無料配達

の特典がつきます。

TOWNSは全国出張サービスいたします。故障や不良の場合もご自宅まで、修理にお伺いいたします。

アイ・ツーの今月の目玉 ◎◎ はコレダ!!

メルコ EMJ-2000mkⅡ
消費税はいりません。

定価¥64,800が
ナント ¥31,500

ジョイカード(MSX仕様)
消費税はいりません。

定価 ¥1,200 ナント ¥980

連射機能付ジョイカード
定価 ¥1,780円 ナント ¥1,380

	5′2HD	5′2D	3.5′HD	3.5′2DD
マクセル	¥1,000	¥1,000	¥300	¥250
フジ	¥1,000	¥1,000	¥300	¥190
スリーエム	¥1,000	¥1,000	¥300	¥250

(消費税不用)

モデム

	定価	税込販売価格
NEC		
COMSTARZ2424/5	¥44,800	¥37,000
COMSTARZ2424/4	¥38,800	¥32,000
OMRON		
MD-24FS5	¥49,800	¥36,000
MD-24FS4	¥44,800	¥33,000
MD-24FS7	¥64,800	¥46,500
MD-24FP4	¥39,800	¥29,000
MD-12FS	¥21,000	¥16,000
MD-1200AⅢ	¥19,800	¥15,000
AIWA		
PV-A2400MNP5	¥54,800	¥38,000
PV-A24V42	¥46,800	¥36,000
PV-A12	¥19,800	¥17,000

RAMボード

	定価	税込販売価格
EMSボード メルコ		
EMJ-1000mkⅡ(1MB)	¥27,000	¥19,500
EMJ-2000mkⅢ(2MB)	¥44,800	¥32,000
EMJ-4000mkⅡ(4MB)	¥79,800	¥57,000
EMZ-512mkⅡ(512KB)	¥19,800	¥15,000
IOデータ		
PIO-PC34H-2MA(2MB)	¥40,000	¥28,000
PIO-PC34H-4MA(4MB)	¥72,000	¥52,000
PIO-PC34HX-1MA(1MB)	¥27,000	¥19,500
PIO-PC34HX-2MA(2MB)	¥45,000	¥32,000

フロッピーディスクドライブ

		定価	税込販売価格
ロジテック			
LFD-391R	3.5インチ2HD/2DD・1ドライブ	¥59,800	¥45,800
LFD-381R	3.5インチ2HD・1ドライブ	¥49,800	¥39,800
LFD-392R	3.5インチ2HD/2DD2ドライブ	¥79,800	¥61,800
LFD-382R	3.5インチ2HD/2ドライブ	¥69,800	¥53,800
LFD-591R	5インチ2HD/7DD1ドライブ	¥69,800	¥53,800
LFD-581R	5インチ2HD/1ドライブ	¥59,800	¥45,800
LFD-592R	5インチ2HD/2DD2ドライブ	¥99,800	¥73,800
LFD-582R	5インチ2HD/2ドライブ	¥89,800	¥64,800
アクセル			
FDC-57	5インチ1ドライブ 2HD/DD 自動切替	¥68,000	¥49,800
FDC-58	5インチ2ドライブ 2HD/DD 自動切換	¥98,000	¥69,800
FDC-357	3.5インチ 1ドライブ 自動切替	¥68,000	¥48,800
FDC-358	3.5インチ 2ドライブ 自動切替	¥98,000	¥69,800

決算 在庫一掃大放出!
あるもの ぜんぶ うっちゃいます

期日/ 4月6日〜4月30日

ハードディスク

		定価	税込販売価格
ICM			
SR-40	40MB、28ms	¥118,000	¥89,800
SR-80	80MB、28ms	¥168,000	¥123,800
SRC-40	40MB、28ms(SASI SCSI両面)	¥108,000	¥82,000
SRC-80	80MB、28ms(SASI SCSI両面)	¥158,000	¥120,000
IF-2750	SCSI I Fボード(SRCシリーズ用)	¥30,000	¥25,000
IF-2720	SASI I Fボード(SRCシリーズ用)	¥20,000	¥16,000
アイテック			
IT SS40	40MB、28ms(SCSI)	¥138,000	¥89,800
IT H-45G	40MB、28ms(SCSI)	¥168,000	¥118,000
IT H100G	100MB、25ms(SCSI)	¥238,000	¥158,000
ロジテック			
LHD-34VE	40MB、28ms	¥148,000	¥114,000
LHD-34V	40MB、28ms	¥153,000	¥118,000
LHD-38VE	80H、28ms	¥168,000	¥134,000
LHD-34K	40MB、28ms、内臓型	¥138,000	¥108,000
キャラベル			
CA-0428SC	40MB、28ms(SCSI)	¥128,000	¥98,800
CA-0818SC	80MB、18ms(SCSI)	¥188,000	¥145,000
CA-1025SC	100MB、25ms(SCSI)	¥218,000	¥168,000
PC-98M20	SCSIインターフェースボード	¥38,000	¥32,000
アクセル			
AHD-3040-1	40MB、25ms	¥168,000	¥93,800
AHD-1040-1	40MB、25ms 内臓型(VM11、RX21、RA2、EX2、ES2兼用)	¥148,000	¥89,800
ARKWOOD			
AW-4SCXU	40MB、18ms(SCSI)	¥145,000	¥97,000
AW-8SCXU	80MB、18ms(SCSI)	¥178,000	¥128,000
AW-40XGU	40m、18ms(SASI)	¥131,000	¥958,00
AW-80XGU	80MB、18ms(SASI)	¥167,500	¥120,000

- ●ノーブランド3.5インチ2DD(バルクのみ)10マイで¥800
- ●98用200カウントマウス …… ¥2,800
- ●88-MSX用マウス …… ¥4,800
- ●キーボードカバー(98、88、286、X68) ¥2,000
- ●マウスパット …… ¥1,000
- ●マウスポケット …… ¥400
- ●3.5、5インチ用クリーニングDISK ¥1,000
- ●5インチ用100枚入フロッピーケース ¥1,000
- ●3.5インチ用80枚フロッピーケース ¥1,000
- ●PC用プリンターケーブル ¥1,000
- ●PC-9801-26K(NEC純生サウンドボード) …… ¥20,000
- ●98用サウンドボード(NECコンパチボード) …… ¥13,500
- ●プリンターインクリボン(NEC・スター・エプソン・ブラザー・ラザー・シャープ・富士通) …… ¥オール15%off

	定価
富士通ワープロ	
OASYS 30AX	¥228,000
OASYS 30SX	¥218,000
OASYS 30AD	¥158,000
OASYS 30LX	¥198,000
パナソニックワープロ	
FW-UIV703F2	¥238,000
FW-UIP503Ai	¥175,000
FW-UIP303Ai	¥148,000
シャープワープロ	
WD-A610	¥145,000
WD-A710	¥198,000
WD-A800	¥253,000
WD-A900	¥198,000
WD-330	¥185,000
WD-HL30	¥198,000
NECワープロ	
文豪mini7HR	¥278,000
文豪mini7R	¥198,000
文豪mini5R	¥178,000
Canonワープロ	
キャノワードα5 SUPER	¥148,000
キャノワードα350	¥218,000

全品大割引 在庫処分展示中!

アイ・ツーのサポートは…

■初期不良交換は30日!!
新品ハード&ソフトはメーカーより入荷後開梱せずにお客様にお渡ししますので万一動作不良の場合、同一商品の新品と交換させて頂きます!

■お支払方法は
①現金書留・②郵便為替・③銀行・郵便局よりのお振込み ④商品お届けと引かえの代引といろいろ
③・④でお申し込みの方はハガキにて

ご住所
ご氏名 ㊞
TEL.
ご注文商品名
数 量 ソフトの場合 機種、メディア
日曜配達 希望 もしくは希望ナシ
お支払方法
B.K振込 〒振込
代金引換

〒542 大阪市中央区難波千日前6-7 西政ビル3F
㈱アイ・ツー 通販部宛

明記の上 三和B.K 難波支店 普 3646345 口座名義 ㈱アイ・ツー通販部
郵便局 口座 大阪4-104341 口座名義 ㈱アイ・ツー
へご送金下さい。

■アイ・ツー・ラクラク・クレジット
お支払いはゆとりの毎月¥3,000〜O.K。手数料もグーンと超低金利。

お支払い回数	1	3	6	10	15	18	20	24	30	42	54
手数料	1.5	2	3	4.5	6.5	8.5	9	9.5	14	20	26

■ボーナス1括・2括払いO.K。
冬のボーナス1括払い、又は冬と夏に分けての2回払いO.K。商品は今すぐお手元に/
頭金ゼロ・毎月のお支払いはナシ/

■下取り、買取りもO.K/
現在お使いのパソコン・ビデオ・ワープロ・ソフトを利用してわずかな予算で新品パソコン・ビデオ・ワープロ・ソフトに買い替えはいかがですか?

■通販専用TELスタート!!
★北は北海道から南は沖縄のお客様全国通販窓口専用!!
●新品ハード・新品ソフトについての価格・お届け日その他のお問合せは、AM11:00〜PM8:00
06-633-9800/06-634-1198 にTelして下さい/専門スタッフがおまちしています。
尚、中古ソフトハードについてのお問合わせは
大阪 06-647-1198/東京 03-258-1198

■全国配達(通販システム)万全体制!!
配達日、日曜・祝日、午前・午後の指定可能/

■アイ・ツーメンバーズ優待制度
アイ・ツーでハード・ソフトをお買い上げ頂きましたユーザー様にはオリジナルメンバーズカードを送付致します。メンバーズの方には楽しいパソコンライフをおくれますように最善のフォローをアイ・ツーより提供します。
アイ・ツーでお買い上げ頂きましたパソコン・ビデオ・ワープロ・ソフトが不用になった場合メンバー特別の価格にて下取り買取り致します/

中古ソフト在庫量日本一リサ

中古ソフト 安く 売ります 高く 買います。

PC-9801

PC-9801	買取保証額
アークスⅡ	¥3,000
あーくしゅ	¥2,000
アルバトロス2	¥3,000
石道	¥3,100
インペリアルフォース	¥3,000
エメラルドドラゴン	¥3,500
キャンペーン版大戦略Ⅱ	¥3,600
銀河英雄伝説	¥3,000
銀河英雄伝説P & S集	¥1,500
三国志Ⅱ	¥5,500
斬	¥3,600
斬シナリオ	¥1,500
斬シナリオ2	¥1,500
斬ユーティリィティ	¥1,800
水龍士Ⅱ	¥3,500
Zero	¥2,000
戦略空軍	¥3,300
大戦略Ⅲ	¥3,600
ダンジョンマスター	¥3,800
提督の決断	¥4,500
テトリス	¥2,500
ドラゴンスレイヤー	¥3,500
トンネルズ & トロールズ	¥3,500
ナビチューン	¥3,000
信長の野望戦国群雄伝	¥3,000
バトル	¥4,500
遙かなるオーガスタ	¥3,500
ビートバイス	¥3,000
ファーサイドムーン	¥3,000
ブライ上巻	¥3,600
ブルトンレイ	¥3,600
ブロディア	¥2,300
星占いNEW銀河	¥3,000
ポピュラス	¥4,000
ロードス島戦記福神漬	¥1,500

（5HD版の価格を基準としました）

PC-8801

PC-8801	買取保証額
アークスⅡ	¥3,000
あーくしゅ	¥2,000
ヴァリスⅡ	¥2,000
ウィザードリィ#5	¥4,000
エフェラ & ジリオラ	¥3,500
エメラルドドラゴン	¥3,000
The Enblem From Darkness	¥3,500
キャンペーン版大戦略Ⅱ	¥3,600
銀河英雄伝説+セット	¥3,500
刑事大打撃	¥2,500
三国志Ⅱ	¥4,600
シュヴァルツシルト	¥2,500
シュヴァルツシルトⅡ	¥3,000
ソーサリアン	¥2,000
大航海時代	¥4,000
ダンガイオー	¥3,000
ティルナノーグ	¥3,600
ディガンの魔石	¥2,000
テトリス	¥2,500
ドール	¥1,500
ドラゴンスレイヤーⅥ	¥2,500
トンネルズ & トロールズ	¥3,600
ナビチューン	¥2,000
信長の野望戦国群雄伝	¥2,800
HARAKIRI	¥3,500
バーミリオン	¥2,500
バトル(VA)	¥3,500
ヒーローオブランス	¥2,000
ブラジェーター	¥2,000
ブライ上巻	¥2,600
プールofレイディアンス	¥2,500
ミスティーブルー	¥2,500
夢幻の心臓Ⅲ	¥3,000
ルーンワース	¥3,300
ロードス島戦記福神漬	¥1,500

（5D版の価格を基準としました）

X68000

X68000	買取保証額
アークスⅡ	¥3,000
あーくしゅ	¥2,000
A-JAX	¥2,600
イース	¥2,000
ウイングス	¥2,600
ヴァリスⅡ	¥3,200
エメラルドドラゴン	¥4,000
銀河英雄伝説	¥3,000
グラナダ	¥3,500
サンダーブレード	¥3,000
斬	¥4,200
斬シナリオ	¥1,500
斬シナリオ2	¥1,500
斬ユーティリィティ	¥1,800
ジェノサイド	¥2,600
シャッフルパックカフェ	¥2,500
シュヴァルツシルト	¥4,000
水滸伝	¥3,000
スターコマンド	¥3,500
スーパーハングオン	¥3,300
ダンジョンマスター	¥3,800
テトリス	¥2,500
天下統一	¥3,500
トンネルズ & トロールズ	¥3,500
ナイトアームズ	¥3,000
信長の野望戦国群雄伝	¥3,500
バトル	¥4,500
バトルチェス	¥2,500
ブロディア	¥3,000
ポピュラス	¥4,000
メタルサイト	¥3,000
ラグーン	¥3,500
レナム	¥3,000
ロードス島戦記	¥3,000
ワンダラーズfromイース	¥3,000

MSX/2/2+

MSX/2/2+	買取保証額
アークスⅡ	¥3,000
あーくしゅ	¥2,000
アルバトロス2	¥3,000
石道	¥2,500
維新の嵐	¥3,000
SDスナッチャー	¥3,000
ガンシップ	¥2,500
銀河英雄伝説+セット	¥3,000
クォース	¥2,500
グラフサウルス	¥2,000
激突ペナントレース2	¥2,000
サウルスランチ	¥2,000
サーク	¥3,000
三国志Ⅱ	¥5,000
紫禁城	¥2,000
上海2	¥2,500
シュヴァルツシルト	¥2,500
シュヴァルツシルトⅡ	¥3,000
シンセサウルス VER2.0	¥2,000
スペースマンボウ	¥2,600
ディオス	¥2,000
ディスクステーション	¥ 600
テトリス	¥2,500
トンネルズ & トロールズ	¥3,500
ドール	¥1,500
ナビチューン	¥2,500
ファイナルファンタジー	¥3,000
ブライ上巻	¥3,000
ルーンワース	¥3,000
ラヴァルー	¥2,500
レナム	¥2,000
ロードス島戦記	¥2,500
ロボクラッシュ	¥2,500
ワークスグラフサウルス	¥2,000
ワンダラーズfromイース	¥2,500

アダルト

アダルト	買取保証額
あぶないてんぐ伝説(98、88)	¥2,000
アリスたちの午後1-3(98、88、68)	¥1,500
イミテーションは愛せない(98、88)	¥1,800
カオスエンジェルズ(98、88)	¥2,000
ガールズパラダイス(98、88、MSX)	¥1,800
気分はぱすてるたっち(98、88、68)	¥1,800
きゃんきゃんバニー2(98、88)	¥2,500
グラムキャッツ(98、88)	¥2,000
クリスタルドリームⅡ(98、88)	¥2,500
クレセントムーンがぁる(98、88)	¥2,000
ごくらく天国(88)	¥2,000
スロープ(98、88)	¥2,000
デザート(98、88)	¥1,800
天使たちの午後Ⅲ番外編(98、88)	¥2,500
ときめきセシール(98、88、MSX)	¥2,000
トップをねらえ(98、88)	¥2,500
ドラゴンナイト(98、88)	¥2,000
トワイライトゾーンⅣ(98)	¥2,500
ハイウェイバスター(98、88)	¥2,000
晴れのち大さわぎ(98、88)	¥1,800
ピュア(98、88)	¥2,000
ぴんきいぽんきぃ1-3(98、88、MSX)	¥1,800
フォクシー(98、88)	¥2,000
フェリス(98、88)	¥2,000
プリンセスはストリートガール(98、88)	¥2,000
ブルームーンストーリー(98、88)	¥1,800
ベロンチョ身体検査(98、88)	¥2,000
ポッキー(98、88、68、MSX)	¥1,800
ライム(98)	¥1,800
楽園の招待状(98、88)	¥2,000
ランス(98、88)	¥2,000
ランスⅡ(98、88)	¥2,500
RUN RUN狂走曲(98、88)	¥1,800
リウィード(98、88、68)	¥2,000
リップスティックADV2(98、88)	¥2,000

アイ・ツー ソフト買取保証　5月7日までの間に、ソフトをアイ・ツーに送ってもらえば、必ずリストにある買取価格で買い取らせてもらいます。（最低保証額なのでもっと高くなるかもしれないよ／）
マニュアル、ディスク等に欠損、破損のあるもの以外ならすべて、リストどおりの金額で買取ります。

ここにのっていないソフトも高く買っているのでなんでも送って下さい。

ソフト超特急買い取りコーナー

- 発売後15日以内の新作ソフトをアイ・ツーで売ると、アイ・ツー買取り価格（通常の）に、スーパーエクスプレス料金1,000円をプラスして、買い取ります。
  たとえば、1月1日に発売されたソフトなら1月15日までの間ならスーパーエクスプレス料金がつきます。
- 郵便や宅急便で送ってもらう場合は最終日の消印があれば、スーパーエクスプレス価格になります。
- 定価が5,000円以下のソフトにはスーパーエクスプレス料金がつきません。（特別指定ソフトを除く）

アイ・ツー中古ハード激高買取

- あなたのハード高く買います。
- アイ・ツー特選新品ハードとの下取交換もOK。
- 8801→X68000のような交換差額はらくらくクレジットで。
- くわしくはリサイクルダイヤルまでお気軽にどうぞ。

年中無休

Information & Interface
株式会社 アイ・ツー

大阪店／〒542 大阪市中央区難波千日前15-18
☎06-632-0012(代)
東京店／〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F
☎03-258-1198(代)

イクルならやっぱりアイ・ツー。

全国をネットするアイ・ツーリサイクルシステム

安心確実の振込送金

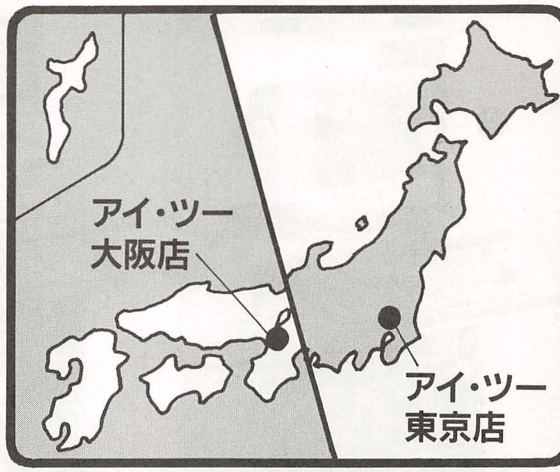
アイツーの中古買取りは、口座振込システムです。
確実にあなたの口座に送金いたします。

送金手数料サービス

普通はお客様負担の送金手数料をアイツーの中古買取ならすべてサービスいたします。

独自の高価買取査定システム

アイツーの買取指定金額は独自のシステムで計算しますので、高価で買取いたします。



東京、大阪店の店頭ではリサイクル商品を山づみ激安販売

続々登場Iライン-PCファミリー

3月発売	PC-9801　クロスアセンブラ6502	ファミコン用のプログラムを、ニーモニックで組みたてるソフトです。
4月発売	メディアコンバーター　コダカラくん	ファミコンのディスクカードに入っているデータをPC-9801用のフロッピイディスクへ転送するソフトです。PC-9801→ファミコンへもOKです。

この他にも続々とラインナップ予定です。

ファミコンのプログラムをパソコンで!

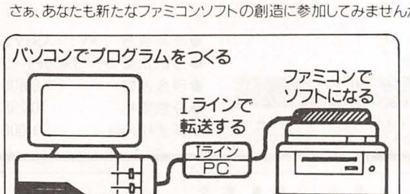
Iライン-PC

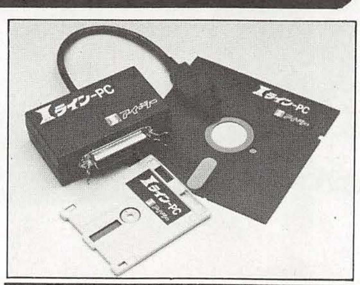
アイ

ファミコンプログラマーのための必携ツール

絶賛発売中

あなたは、ファミコンのソフトをつくってみたいと思ったことはありませんか?
もしあったとすれば、製作方法で困ったはずです。ファミコンには、一般ユーザ向けのソフト開発ツールといったものがないからです。
これでは、すばらしいアイディアを持っていてもどうしようもありませんし、せっかくつくり上げたプログラムソースも、ファミコン上へ移さなければ何の役にも立ちません。
Iライン-PCは、このようなユーザーの悩みを一気に解決します。
Iライン-PCは、あなたの使っているパソコンと、ファミコンを接続して、パソコンでつくったプログラムをファミコンへ移しこみます。もちろん、ディスクカードにセーブすることもできます。
また、あなたがつくったソフトは、あなたが自由に売ることができます。
さぁ、あなたも新たなファミコンソフトの創造に参加してみませんか?





●お問い合せは06-633-9812まで
●資料請求の場合は、右下の資料請求券と62円切手を同封して送って下さい。

Iライン-PCには付属ソフトとして、プログラミング用モニタソフト「タイニーモニター」と、パソコン・・ファミコン間通信用ソフト「Iラインドライバ」の2本がセットになっています。
Iライン-PCは、パソコンのプリンター端子と、ファミコンのディスクシステムの拡張端子とに接続します。
パソコン側の開発用ワークエリアは、56Kバイト。ファミコン側は、通信用エリアを除くすべてのエリアを使えます。
タイニモニターの基本コマンドは14種類(88用は13種類)があります。

●TESTコマンド●READコマンド●WRITEコマンド●VERIFYコマンド●CALLコマンド●JUMPコマンド●UP LOADコマンド●DOWN LOADコマンド●LOADコマンド●SAVEコマンド●MEMORY EDITコマンド●OBJECT CONVERTコマンド●QDCREATEコマンド●EXCHANGE PROGRAMコマンド

タイニーモニターは、Basicでつくられていますので、簡単に色々なコマンドを追加することができます。(例)ダンプリストコマンドなど。
Iライン-PCには、サンプルプログラムがついています。このサンプルプログラムを使って簡単に使用手順を覚えてゆけます。
また、PC98用にはタイニーモニター用6502クロスアセンブラを用意していますので、ニーモニックで効率よくプログラミングしていけます。

■創世機ファミーを同時に使用すれば、ファミー内部のワークエリアを使えますのでファミコンのすべてのエリアを使用できるようになります。
また、ファミーのロム用スロットを使って、ロムカセットのプログラム解析も可能となります。

あなたがIライン-PCを使用して製作したプログラムは、あなたの著作物となりますので、製作したプログラムは自由に販売することができます。

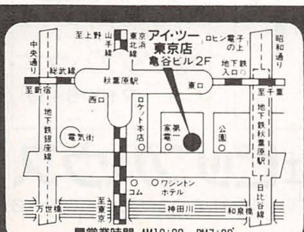


Iライン-PC

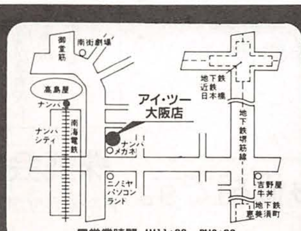
98用(5'HD/3.5'HD / 5'DD/3.5'DD) 88用(5'D)

各機種¥9,800(消費税含み)

★必要なもの
●ファミリーコンピューター
●ディスクシステム
●プリンターケーブル
●MS-DOS(98用のみ)
●N88日本語BASIC(98用のみ)
●N88BASIC(88用のみ)



■営業時間 AM10:00〜PM7:30



■営業時間 AM11:00〜PM8:00

通販窓口

リサイクル専用
東京店 03-258-1198
大阪店 06-632-0012

キリトリセン
Iライン-PC資料請求券
62円切手を同封して下さい。
ベーマガ5月号

ビップハウス特選ショップ

大人気!組立式・パソコンデスク



	Ⓐ	Ⓑ	Ⓒ	Ⓓ
●商品番号	タテ型パソコンデスクA	ヨコ型パソコンデスクB	パソコンデスクC	回転イス
●分割払金(月)	5,370円×6回	5,000円×6回	3,460円×4回	3,460円×4回
●現金価格	29,800円	27,800円	12,800円	12,800円
●分割価格	32,220円	30,000円	13,840円	13,840円
●荷造り送料	1,000円	1,000円	1,000円	1,000円

<サイズ>(幅×奥行×高さmm)
Ⓐ・組立式・600×550×1140Ⓑ・組立式・1120×600×730Ⓒ・組立式・640×610×1270Ⓓ・組立式・450×480×780～890

本物志向。自分空間をグレードアップ。



<サイズ>(幅×奥行×高さmm)①組立式・1180×453×432②組立式・475×867×432③組立式・900×453×432④組立式・450×450×450<材質>天板・前板:スターウッド転写加工、側板:プリント化粧合板<色>ブラック

	①	②	③	④
●商品番号	110-45G2HD	AVコーナー	90-45GP	AVケース3段チェスト
●分割払金(月)	3,690円×6回	3,570円×6回	3,030円×6回	3,430円×3回
●現金価格	20,500円	19,800円	16,800円	9,800円
●分割価格	22,140円	21,420円	18,180円	10,290円
●荷造り送料	1,000円	1,000円	1,000円	1,000円

ご注文は今スグ、フリーダイヤル **0120-474154** かハガキで
(受付時間／10:00～20:00)

●商品番号
●住所(郵便番号)
●氏名(フリガナ)・捺印
●18才未満の方は保護者氏名(フリガナ)・捺印
●電話番号(市外局番)
●支払い方法

41円　121
東京都足立区
花畑3-13-11
(株)ビップハウス
マイコンB④係

お支払いは

●下記の方法でご送金ください。商品発送はお振込み確認後お送り致します。
①振り込み:協和銀行花畑支店(普通)No.195541(株)ビップハウス(電信にてお願い致します。)
②現金書留:住所・氏名・電話番号・商品番号を書いて送って下さい。
③分割払い:第1回目ご入金確認後商品発送。
※第1回目のお支払い時に、荷造り送料が加算されます。
●在庫、税込価格、送料をご確認ください。
(送料、1ヶ口¥1,000 沖縄・離島は応相談)

※表示金額は税込み価格です。

株式会社ビップハウス
東京都足立区花畑3-13-11 ☎03(860)8601～2

システムワールド サンマックス

パソコンを初めて見たい人、中古から中古へ買い換えたい人、新品を購入して下取りに出したい人、パソコンを処分したい人、本体を持っているけど、どのディスプレイにしていいか分からないそんな人、その他いろいろと心配の人達サンマックスにお電話下さい。　TEL.0462-29-6171

新品・中古・パソコン・周辺機器・全国通販
〈テレホン・コミュニケーション〉
新品クレジットOK／　中古品は現金のみです。お支払い方法はお電話にてお聞き下さい。納品は一部の地域を除き3万以上は無料配送です。

(88シリーズ)

機種	価格
PC-8801MK2-30(マニア向き)	¥ 26,000
PC-8801SR30	¥ 54,000
PC-8801FR30	¥ 55,000
PC-8801MR(2D:2HD)	¥ 58,000
PC-8801FH30	¥ 64,000
PC-8801MH(2D:2HD)	¥ 68,000
PC-8801FA(FM音源内蔵)	¥ 72,000
PC-8801MA(2HD:FM)	¥ 80,000
PC-8801FE	¥ 64,000
PC-8801MA2(2HD:FM)	¥ 84,000
PC-8801FE2	¥Tel
PC-8801MC2(CDROM内蔵)	¥Tel
PC-8801VA(16ビット)	¥ 90,000
PC-8801VA2(16ビット:FM)	¥130,000
PC-8801VA3(3.5インチ内蔵)	¥160,000

(98シリーズ)

機種	価格
PC-9801U2(3.5インチ2DD)	¥ 50,000
PC-9801F2(5インチ2DD)	¥ 55,000
PC-9801M2(5インチ2HD)	¥100,000
PC-9801VM2(2DD:2HD)	¥140,000
PC-9801VM21(640K:5x2)	¥160,000
PC-9801VM11(10MHz5x2)	¥178,000
PC-9801VX21(12MHz5x2)	¥190,000
PC-9801RX2(80286:12MHz:V30)	¥198,000
PC-9801RX21(ノーウェイト12MH)	¥Tel
PC-9801UV21(3.5インチ2HD)	¥140,000
PC-9801UV11(16ビットV30)	¥150,000
PC-9801EX2(ノーウェイト12MHz)	¥Tel
PC-9801LV21(ラップトップ3.5)	¥170,000
PC-9801LV22(白黒液晶デスプレイ)	¥198,000

(CZシリーズ)

機種	価格
CZ-822C(X1G30)	¥ 23,000
CZ-830C(X1twin)PCエンジン付	¥ 35,000
CZ-852C(X1turdo30)	¥ 30,000
CZ-862C(X1turdo40)	¥ 30,000
CZ-856C(X1turdo2)	¥ 44,000
CZ-870C(X1turdo3)	¥ 45,000
CZ-880C(X1turdoZ)	¥ 58,000
CZ-881C(X1turdoZ2)	¥ 65,000
CZ-888C(X1turdoZ3)	¥ 68,000
CZ-600C(グラディウス付)	¥185,000
CZ-601C(ACE)	¥195,000
CZ-611C(ACE HD)	¥220,000
CZ-652C(PRO)	¥Tel
CZ-602C(EXPERT)	¥Tel
CZ-612C(EXPERT HD)	¥Tel

(ディスプレイ)

機種	価格	機種	価格	機種	価格
PC-KD854N	¥45,000	CU-14BD	¥38,000	CMT-146	¥38,000
PC-KD854	¥44,000	CU-14AD	¥42,000	CMT-147	¥40,000
PC-KD852	¥40,000	CZ-820D	¥30,000	CMC-141	¥43,000
PC-KD862	¥48,000	CZ-830D	¥48,000	DM-405	¥29,800
PC-KD862S	¥Tel	CZ-850D	¥40,000	CU-14FA	¥28,000
PC-KD863S	¥56,000	CZ-855D	¥42,000	XC-1498C	¥44,000
PC-KD863G	¥69,800	CZ-860D	¥52,000	A14F1	¥30,000
PC-KD851	¥49,800	CZ-880D	¥56,000	CU-14FD	¥44,000
PC-KD871	¥54,000	CZ-600D	¥60,000	CU-14G	¥19,800
PC-KD853N	¥52,000	CZ-601D	¥62,000	CU-14AG1	¥40,000
PC-KD251	¥25,000	CZ-602D	¥65,000	CU-14A1	¥40,000
PC-KD351	¥28,000	CZ-603D	¥49,800	CU-14TV	¥60,000
TV-454	¥75,000	CZ-611D	¥68,000	FMTV152	¥38,000
TV-453N	¥68,000	CZ-612D	¥72,000	TV-353	¥48,000
TV-352	¥54,000	CZ-604D	¥Tel	FMTV154	¥58,000

(MSX)

機種	価格	機種	価格	機種	価格
HB-F1II	¥14,000	FS-A1	¥12,000	FS-A1mk2	¥15,000
HB-F1XD	¥29,000	FS-A1F	¥29,000	FS-A1FX	¥38,000
HB-XDJ	¥42,000	FS-A1WX	¥45,000	PHC-70FD	¥38,000

(ゲーム機器)

機種	価格	機種	価格	機種	価格
PCエンジン	¥12,000	メガドラ	¥13,000	その他	¥ 5,000より

(周辺機器)

機種	価格	機種	価格	機種	価格
TR24	¥15,000	HBP-F1C	¥29,800	MSXまうす	¥ 3,000
TR24CL	¥24,000	FS-PA1	¥29,800	CZまうす	¥ 4,000
PR101TL	¥30,000	8PC2	¥28,000	98まうす	¥ 4,500
PR101TL2	¥40,000	FS-PC1	¥35,000	88まうす	¥ 4,000
PR406M	¥30,000	HBD-F1	¥22,000	Jすてぃっく	¥ 5,500
PR406H	¥45,000	DR330	¥ 5,800	ですくBOX	¥ 1,500
SL-80MK	¥35,000	DR311	¥ 4,800	ケーブル8-8	¥ 1,500
VP-500	¥38,000	HS-10R	¥19,800	ケーブル21-21	¥ 3,500
VP-135EX	¥50,000	9801-41	¥10,000	ケーブル21-8	¥ 3,500
AP-80EX	¥35,000	9801-26	¥13,000	ケーブル21-15	¥ 3,500
AP-80K	¥28,000	TN-F3	¥12,000	ケーブルプリンター用	¥ 3,000より

(FMシリーズ)

機種	価格
FM77AV2	¥30,000
FM77AV20	¥32,000
FM77AV40	¥48,000
FM77AV20EX	¥35,000
FM77AV40EX	¥54,000
FM77AV40SX	¥64,000
FM-TOWNS-1	¥Tel
FM-TOWNS-2	¥Tel
FM-TOWNS-F1	¥Tel
FM-TOWNS-F2	¥Tel
FM-TOWNS-H1	¥Tel
FM-TOWNS-H2	¥Tel

♡サンマックスでは話題のパソコンから中古パソコンまで取り揃えております。是非お電話下さい。
※在庫は毎日変動しておりますので必ずお電話にて御確認下さい。(価格に尽きましても変動する場合があります。)

パソコン大募集／

サンマックスでは皆様よりパソコン、ディスプレイ、プリンター、周辺機器を高額買取しています(セットで売却した人＋α)。
お電話お待ちしております。尚商品の郵送に尽きましてはくれぐれも御注意願います。　☎0462-29-6171

PC-9801　RX21.RS21.RX2.VX21.VX2.VM11.VM21.VM2.VM4.UV11.UV21.UV2.LV21.LV22.9801N.9801DO
PC-8801　MC1.MC2.MA2.MA.FA.VA.VA2.FE.FE2.FH30.FR30.SR30.MH.MR(プリンター各社OK！)
ディスプレイ　854N.854.862.862S.861.851.863G.863S.551K.TV352.TV453N.852.855.TV454.TV451.TV452
SHARP　600C.601C.611C.652C.602C.888C.881C.880C.870C.856C.852C.830C.822C(プリンター！)
ディスプレイ　600D.601D.612D.602D.603D.604D.880D.860D.855D.870D.830D.820D.CU14BD.CU14AD.その他
その他　MSX2.MSX2+.MSX用プリンター.MSX用ディスプレイ.MSX用ドライブ.CDROMセット
上記以外でも買取、下取りしていますのでお気軽にお電話下さい。(一部買取、下取り出来ない商品も有ります。)

厚木営業所 所長 小沢陽一



システムワールド
SUNMAX
☎0462-29-6171
FAX.0462-29-6173

振込先　大和銀行　厚木支店
(普通) 7035682
㈱サンマックス
〒243　神奈川県厚木市旭町3-9-15
㈱サンマックス厚木営業所

営業時間　AM10:30〜PM7:30(平日)
AM10:30〜PM6:30(日曜、祭日)
定休日　毎週水曜日
お知らせ　5月2/3/4/5日連休
0462-29-6171

中古＋新品（プラス） 人気上昇中

通販センター お申し込みはお電話で▶045-505-2163
受付時間▶11:00〜20:00(水曜定休)

●お支払いは銀行振込み及び現金書留でお願いいたします。
●クレジットの場合はクレジット申込用紙をお送りいたします。
●商品のお届けはご入金確認後又はクレジット承認後3〜4日後
●保証はメーカー保証(新品)又は自社保証(中古)となります。

横浜サードウェーブ
(旧、サードウェーブ横浜鶴見店)

通販センター 〒230 横浜市鶴見区鶴見中央5-10-23
振込口座▶太陽神戸銀行鶴見支店㊢3282421

今月の超目玉

88MRセット

限定10セット



NEC PC-8801 MR(中古) ¥238,000
NEC PC-KD 854(中古) ¥ 89,800
ゲームソフト3本(中古) ¥ 32,300
(イースⅢ、ヴァリスⅡ、三国志)
★クレジット例 定価合計¥360,100
¥5,070×24回 特価¥110,000

※在庫1,000本の中から御希望のソフトをお選び下さい。

中古ゲームソフト在庫例

信長の野望戦国群雄伝／水許伝／ジンギスカン／自己中心派２／銀河／上海Ⅱ／シュヴァルツシルト／ウイザードリイⅣ／スナッチャー／サーク／クリムゾンⅡ／エメラルドドラゴン／テトリス／琥珀色の遺言／銀河英雄伝／ミッドガルツ／他（御希望のソフトが品切れの場合、他のソフトに変更をお願いすることがあります。）



mcセット

●PC-8801mc model-2……¥199,000
●XC-1498C…………¥ 99,800
●中古ゲームソフト2本…¥ 17,500
(例:イースⅢ・ヴァリスⅡ)
定価合計 ¥316,300
特　価 ¥198,000
(クレジット¥9,120×24回)

FEセット

●PC-8801FE2………¥119,000
●XC-1498C…………¥ 99,800
●中古ゲームソフト2本…¥ 18,600
(例:戦国群雄伝・サーク)
定価合計 ¥237,400
特　価 ¥145,000
(クレジット¥6,680×24回)

CDROMセット

●CDROM２本体
●ゲームソフト３本
¥3,000×29回＋¥3,750(初回)×1



低金利クレジット 1回〜60回(学生・主婦OK)を御利用下さい

下取・買取高額査定 全国NO.1

ファミコン、MSX他中古ソフト在庫10,000本
中古CD在庫3,000枚
営業時間▶11:00〜20:00(水曜休)

中古ショップ **横浜サードウェーブ**
045-505-2880 通販希望の方は通販センターにお電話下さい。

特選中古ハード&ソフトコーナー

機種名	査定価格	販売価格	機種名	査定価格	販売価格
PC-9801VX21	¥170,000	¥190,000	CZ-652C	¥160,000	¥180,000
PC-9801VM11	¥140,000	¥160,000	CZ-600C	¥150,000	¥170,000
PC-9801VM2	¥120,000	¥140,000	CZ-612D	¥ 60,000	¥ 70,000
PC-9801UV11	¥120,000	¥140,000	CZ-600D	¥ 50,000	¥ 60,000
PC-9800	¥150,000	¥170,000	KD-863S	¥ 45,000	¥ 55,000
PC-8801MA	¥ 60,000	¥ 76,000	KD-862	¥ 35,000	¥ 45,000
PC-8801FA	¥ 50,000	¥ 70,000	KD-854N	¥ 35,000	¥ 45,000
PC-8801FE	¥ 50,000	¥ 65,000	KD-854	¥ 30,000	¥ 40,000
PC-8801FH	¥ 45,000	¥ 60,000	PC CDROM²	¥ 30,000	¥ 35,000
PC-8801MR	¥ 40,000	¥ 58,000	PCエンジン	¥ 7,000	
PC-8801FR	¥ 35,000	¥ 50,000	メガドライブ	¥ 8,000	
F1XDJ, A1WX	¥ 25,000	¥ 35,000	ゲームソフト各種	高額査定	¥1,000より〜
F1XD, A1F	¥ 15,000	¥ 28,000	査定価格は下取の場合を基準としています。		

とにかくTELだ 「在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください」

中古ゲームソフト高価買取り中

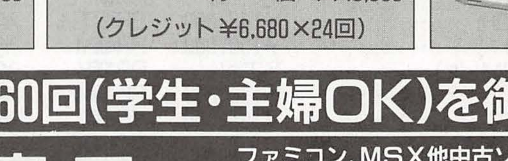
お持ちのゲームソフトを定価の10%〜40%で買取り致します。10本以上の方は送料は当店負担となります。買取金額にプラスして送金致します。

今月特に高く買います(交換はさらに有利)

X68000セット、98VX、98UV、88FA、88FE、88FR、MSX2ディスク付、CDROM²、メガドライブ、PCエンジン、中古ゲームソフト(ファミコン、MDソフト、PCエンジンソフト)など

送り方と注意

売りたい場合➡まずTELで値段をきいてください。(忙しくてTELするひまのない人、めんどうな人は直接送ってもかまいません)決めたら商品を宅急便等で送ってください。検品終了後直ちに送金します。
買いたい(交換したい)場合➡まずTELで在庫・値段(差額)を確認してください。決まりましたら申込書にご記入のうえ現金書留にて送金してください。(交換の場合は商品も)入金確認しだい(検品終了後)直ちに商品を発送いたします。なお、クレジットご希望のお客様はTEL申込の際に、「クレジット」とご指定ください。専用の申込用紙をお送りします。 その他➡●上記の価格は中古品のため変動することがありますのでご了承ください。●郵便による無料査定歓迎します。下の無料査定申込書でどんどん送ってください。●中古ソフト通販リスト(88用、MSX用、MSX2用)ご希望の方は切手500円分を同封してご請求ください。 ※TELによる在庫確認なしの送金は絶対しないでください。(買いたい場合)



鶴見駅東口前の有料駐車場をご利用ください。(駐車料金当店負担)

鶴見店
〒230 横浜市鶴見区鶴見中央5-10-23



■申込書 ■無料査定申込書(どちらかに○をつけてください)
●売りたい ●交換したい ●買いたい　　年　月　日
フリガナ
お名前　　オ
住所〒
TEL
保護者名 ㊞
内容(機種名・値段など)

中古

激安

新品



とにかく してみよう～!!

高価買取中

0474(76)0860

TEL受付は、PM11:00マデ

●全国通販、ローンもOK!! ●送料無料（2万円以上）

★買って安心中古品も保証付。★価格は3月20日現在のものです。★品物が着いた時のお支払もできます。（代引）

決算大特価セール

買取価格	中古機種	販売価格
¥220,000	PC-9801RA2	¥250,000
¥170,000	PC-9801RX2	¥185,000
¥160,000	PC-9801VX21	¥180,000
¥150,000	PC-9801VX2	¥170,000
¥130,000	PC-9801VM11	¥150,000
¥125,000	PC-9801VM21	¥150,000
¥110,000	PC-9801VM2（640K）	¥139,000
¥100,000	PC-9801LV21	¥120,000
¥115,000	PC-9801UV11	¥135,000
¥115,000	PC-9801UV21	¥135,000
¥ 90,000	PC-9801UV2（640K）	¥110,000
¥100,000	PC-286V-STD	¥120,000
¥ 65,000	PC-88VA	¥ 80,000
¥ 60,000	PC-8801MA	¥ 75,000
¥ 50,000	PC-8801FA	¥ 65,000
¥ 50,000	PC-8801MH	¥ 65,000
¥ 45,000	PC-8801FH30	¥ 60,000
¥ 25,000	PC-8801SR30	¥ 40,000
¥180,000	X68000セット	¥220,000
¥ 35,000	X1ターボZ	¥ 50,000
¥ 5,000	2000文字カラー	¥ 15,000
¥ 25,000	4000文字カラー	¥ 35,000
¥ 20,000	PC-PR101TL2	¥ 35,000
¥ 35,000	PC-PR201TL2	¥ 50,000
¥ 15,000	MSX2ドライブ付き	¥ 25,000
高価買取	その他	¥ 大特価

下取り品 ＼ 新品	PC-9801 RA21	PC-9801 RS21	PC-9801 RX21	PC-9801 ES2	PC-98DO	X68000 PRO＋CX-603D
PC-8801FA	¥300,000	¥230,000	¥190,000	¥165,000	¥148,000	¥215,000
PC-9801RX2	¥175,000	¥105,000	¥ 65,000	¥ 40,000	¥ 25,000	¥ 90,000
PC-9801UV21	¥235,000	¥165,000	¥125,000	¥100,000	¥ 84,800	¥150,000
PC-9801VM2	¥240,000	¥170,000	¥130,000	¥105,000	¥ 89,800	¥155,000
PC-9801VM21	¥225,000	¥155,000	¥115,000	¥ 90,000	¥ 74,800	¥140,000
PC-9801VX2	¥200,000	¥130,000	¥ 90,000	¥ 65,000	¥ 49,800	¥115,000
PC-9801VX21	¥185,000	¥115,000	¥ 75,000	¥ 50,000	¥ 35,000	¥100,000
PC-286V-STD	¥250,000	¥180,000	¥140,000	¥115,000	¥ 99,800	¥165,000
X68000セット	¥170,000	¥100,000	¥ 60,000	¥ 35,000	¥ 18,000	——

その他の組合せも高価下取りします。

新品特価

- X68000EXPERTIIセット（CZ-603C、CZ-604D）……¥新製品大特価
- X68000PROIIセット（CZ-653C、CZ-604D）……¥新製品大特価
- PC-9801N……¥TEL大特価
- PC-9801RA21……¥TEL大特価
- PC-9801RS21……¥TEL大特価
- PC-9801RX21……¥TEL大特価
- PC-9801VM11……¥189,000
- PC-98DO（98、88コンパチ）……¥198,000
- PC-8801MC……¥149,000
- PC-8801FE2……¥ 86,000
- PC-386M……¥TEL大特価
- PC-PR201J（136桁、ドットカラー）……¥149,000
- PC-PR150H（48ドット、カラー）……¥ 72,000
- M-1924P（136桁、ドットカラー）……¥ 89,000
- CZ-602D-BK（X68000テレビ付ディスプレイ）……¥ 75,000
- CZ-603D-BK（X68000ディスプレイ）……¥ 62,000
- CZ-604D（X68000アンプ、スピーカー付）……¥新製品大特価
- XC-1498C（ドットピッチ 0.28mm）……¥ 54,800
- CU-14FD（ドットピッチ 0.31、チルト台付き）……¥ 51,000
- PC-KD853N……¥ 69,000

特選中古・新品特価

- X68000EXPERTセット 新品（CZ-602C＋CZ-603D）……¥298,000
- X68000PROセット 新品（CZ-652C＋CZ-603D）……¥255,000
- X68000セット（CZ-600C＋CZ-600D）……¥220,000
- PC-9801RX2……¥190,000
- PC-9801VX21……¥180,000
- PC-9801VM21……¥150,000
- PC-9801UV21……¥135,000
- PC-8801MA……¥ 75,000
- PC-8801FH30……¥ 60,000
- PC-8801FE……¥ 60,000
- PC-8801MCモデル2……¥115,000
- CZ-880CB（X1ターボZ）……¥ 50,000
- CZ-6VT1（カラーイメージユニット）……¥ 25,000
- CZ-8NJ2 新品（サイバースティック）……¥ 19,800
- FMタウンズセット……¥220,000
- M1724 新品（136桁、ドット）……¥ 65,000
- CZ-8PC2（熱転写カラー、80桁）……¥ 29,000
- HG-2550（136桁、インクジェット、カットシートフィーダ付き）……¥ 95,000
- NM-9900（第二水準付、138桁ドット）……¥ 65,000
- FDC-58 新品（アクセル 5" 2HD、オートリバース）……¥ 65,000
- SP-340II 新品（40Mハードディスク）……¥ 69,000
- GINGA-RX 新品（プログラマブルテンキーユニット）……¥ 24,000
- MD-2400F 新品（モデム）……¥ 39,800
- FM 新品（98用サウンドボード）……¥ 13,800
- 300カウントマウス 新品……¥ 4,900
- ワープロ・ゲームソフト……¥ 激安

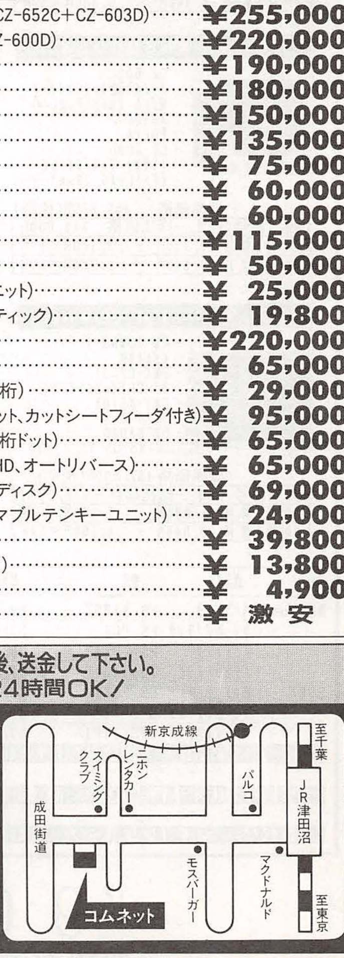
価格は常に変動しています。電話にて確認して下さい。通販御希望の方は、必ず電話で予約後、送金して下さい。
●販売価格に消費税3%は含まれておりません。●FAXでのお見積りは24時間OK!

株式会社コムネット
☎0474(76)0860
FAX.0474(76)1294

■申込方法 現金書留又は銀行振込で下記口座へお振込み下さい。

住友銀行 津田沼駅前支店
普通 560065 ㈱コムネット

〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13
営業時間 AM11:00ヨリPM8:00マデ



コンピュータマインド
マイクロアーツ

通販専門ショップ

1990年は パソコン新世代

MSX おもしろセール

《88シリーズ・X1シリーズもお買得》

PM9：00まで電話受付中　PM12：00〜PM9：00（日祭はAM11：00より）

ご注文・お問い合せは ☎0462(54)3300（毎週火曜定休日）
5/3〜5/5は休業いたします。

中古パソコン

—今月のおすすめ品— 限定品です

1. MSX2松下FS-A1MK2　¥16,000
（MSX2（ディスクなし）入門機として）
2. MSX2^{+}ソニーHB-F1XDJ　¥41,000
（MSXのソフトなら何でもOKのマニアタイプ）
3. PC-8801FR30入門セット　¥88,000より
（FR30と400ラインカラーディスプレイのセットです）
4. X1ターボIIセットシリーズ（本体）
¥39,000より

MSX本体

ソニー（MSX2-MSX2^{2}）	
HB-F1II	¥15,000
HB-F1XD	¥29,800
HB-F1XDmK^{2}	¥32,000
HB-F1XDJ	¥45,000
サンヨー（MSX2+）	
PHC-70FD	¥39,500

MSX本体

パナソニック（MSX2-MSX2^{+}）	
FS-A1	¥14,000
FS-A1mK2	¥17,000
FS-A1F	¥29,800
FS-A1FM	¥40,000
FS-A1FX	¥39,500
FS-A1WX	¥45,000

NEC本体

機種	価格
PC-8801SR30	¥54,000
PC-8801FR30	¥54,000
PC-8801MR	¥60,000
PC-8801FH30	¥62,000
PC-8801MH	¥62,000
PC-8801FA	¥78,000
PC-8801MA	¥79,000
PC-8801MA2	¥82,000
PC-8801FE	¥59,500

ディスプレイ

機種	価格
PC-KD551	¥38,000
PC-KD855	¥38,000
PC-KD854	¥40,000
PC-KD852	¥40,000
PC-KD863S	¥59,800
CU-14BD	¥39,000
CU-14ED	¥39,000
CZ-855D	¥49,800
CZ-820D	¥39,000

MSX周辺

（プリンター）	
HB-F1	¥28,000
FS-PW1	¥28,000
FS-PK1	¥28,000
（ディスプレイ）	
DM-405	¥29,000
CU-14FA	¥28,000

MSX周辺

（ドライブ）	
FS-FD1A	¥21,000
HBD-F1	¥21,000
HBD-20W	¥20,000
（その他）	
マウス（88可）	¥ 2,500
Jカード（連射）	¥ 1,500

各社本体

機種	価格
X1G-30	¥25,000
X1ツイン	¥36,000
X1ターボ40	¥41,000
X1ターボII	¥47,000
X1ターボZ	¥59,000

MSX、88、X1などの周辺機器中古在庫及び広告にない中古パソコンをおさがしの方は、お電話でお問い合せ下さい。（マウス、データレコーダー、サウンドボード他）　、TEL.0462(54)3300

（品切れの場合もありますので予約なしのご送金はおやめください）

MSXビッグに買取中!!

- MSX2本体（ディスクなし）
  FS-A1・FS-A1MK2・HB-T7
  HB-F1II・PHC-23他
- MSX2本体（ディスク付）
  FS-A1F・FS-A1FM・HB-F1XD・HB-F1XDmk2・HB-F500・HB-F900
- MSX2^{+}本体
  FS-A1FX・FS-A1WX・FS-A1WSX・HB-F1XDJ・HB-F1XV・PHC-70FD・PHC-70FD2
- プリンター（24ドット/熱転写）
- フロッピードライブ（ソニー・松下）・マウス・Jカード・スキャナ・音源ユニット・モデム
- ディスプレイ（21ピン）ソニー・サンヨー・富士通他

買取例（箱・付属品完備の場合）
FS-A1F¥15,000・HB-F1XDJ¥26,000
（買取額は変動する場合があります。）
尚、機種によっては買取り出来ない場合もあります。

買取りコーナーパートII

本体　〈周辺機器もOK!!〉

◎PC-8801（FH・MH・FA・MA・FEII・MA2・MC1・MC2・VA……）
◎X1（G・ツイン・ターボZ・ZII）
◎X68000（600C・601C・611C……）

◇ ◇

ディスプレイ（200ライン、400ライン）

◎NEC（551・852・854・854N・855・863S・862・352・452）
◎シャープ（BD・CD・ED・AD・A4・FD・820D・830D・850D・860D）

◇ ◇

その他

ツインファミコン、PCエンジン、メガドライブ、専用ワープロ、各種ボード類、熱転写プリンター（PC用、XI用）、他

ゲームソフト買取中

MSX2・88・X1用
ファミコン・PCエンジン・FM77用

箱・説明書付ハガキでお問い合せを。

《《お知らせ》》

—春の特価セール中—

随時発行しておりますパソコン、中古ゲームソフト在庫（MSX、88、FM X1）を掲載しましたアーツリストをご希望の方は封書に62円切手３枚同封の上お申し込みください。（現在ご使用のパソコン機種名もご記入下さい）。
（PC-98、X68000、FM5インチは取扱いなし）

申込書（注文・買取）

氏　名	印
住　所	〒
電話番号	（　　）
保護者名	印
商品名	

コンピュータマインド
マイクロアーツ
〒228 神奈川県座間市入谷4-6-1
(有)マイクロアーツ
TEL.0462(54)3300（代表）

ハガキ、封書によるお問い合せ大歓迎（購入・買取）
お支払いは銀行振込か現金書留で
銀行振込は電信扱いでお願い致します。
振込銀行/横浜銀行 座間駅前支店 普通707388
(有)マイクロアーツ

ゲーム&ビジネス TV 日本テレビ、TBS、フジテレビ、テレビ朝日、テレビ東京でCM放映中!! 全国直営10店舗

JPSMA 日本通信販売協会会員

ソフトどこよりも高く買い取ります!

■超高額買取りコーナー■

ソフト	買取り価格
一太郎 ver.4.3	¥20,000
花子 ver.2	¥20,000
ダンジョンマスター(X68000シリーズ用)	¥3,800
ブルトシ・レイ(PC-98シリーズ用)	¥2,600
遙かなるオーガスタ	¥4,000
三國志II(PC-88シリーズ用)	¥4,500

●買取り価格は4月8日現在のものです。

●詳しくは0990−32−0110『ソフマップのプレゼントBOX』※7501#をプッシュホン!! 但し、大阪の開局は7月以降になります。

●東芝ダイナブックが毎月1名様に当たるプレゼント実施中!!

●東京1号店、3号店、6号店、大阪日本橋店1Fではソフトの販売も行っております。(20%〜50%OFF)

人気ソフト買取りリスト一覧表

その他のゲームも定価の10%〜40%で買い取ります。

ビジネス編

ソフト	価格
★PC-98シリーズ	
一太郎dash	¥14,000
ロータス 1-2-3 plus R2、1J	¥20,000
ロータス R2、2J	¥39,000
桐 ver.2	¥25,000
八方美人2号	¥12,000
Success	¥20,000
Ninja3 pro	¥14,000
まいと～く ver.1、2	¥10,000
P1 EXE Plus	¥21,000
新松	¥18,000
三代目 大番頭	¥85,000
シルエット	¥10,000
CCT-98II ver.2、5	¥6,000
MS-DOS ver.3、3B	¥5,000
CANDY4	¥20,000
TURBO C ver.2	¥10,000
TURBO C プロフェッショナル	¥20,000
TURBO C パスカル	¥10,000
テクノート	¥18,000
dB XL	¥17,000
MS エクセル	¥25,000
MS QB/QC	各¥6,000
★J-3100シリーズ	
The Card3	¥20,000
一太郎 dash(SS対応版)	¥14,000
Busi Compo	¥14,000
マイフェス J31	¥16,000
★マッキントッシュシリーズ	
EXCEL ver.2、2	¥18,000
FILE MAKER II(日本語版)	¥20,900
MAC WRITE II (日本語版)	¥13,000

ゲーム編

ソフト	価格
★PC-98シリーズ	
ファーサイドムーン	¥2,600
ミスティ・ブルー	¥3,000
斬～陽炎の時～	¥3,200
キャンペーン版 大戦略II	¥3,200
信長の野望 戦国群雄伝	¥3,200
ヒーローオブランス	¥2,600
トンネル&トロールズ	¥3,000
バトル	¥3,000
天下統一	¥3,200
大戦略III	¥3,200
囲碁II	¥5,000
森田将棋II	¥3,500
ダンジョンマスター	¥3,600
ウィザードリーV	¥4,600
プール of レディアンス	¥3,000
エアーコンバット	¥3,000
石道	¥3,000
カオズエンジェルス	¥2,800
ダークレイス	¥3,000
アークスII	¥2,800
★PC-88シリーズ	
ドラゴンスレイヤー6	¥2,600
夢幻の心臓III	¥3,200
ルーンワース・黒衣の貴公子	¥3,000
ハラキリ	¥3,200
BURAI 上巻	¥2,600
ティルナノーグ	¥3,500
エメラルド・ドラゴン	¥2,800
テトリス	¥2,200
イースIII	¥2,500
石道	¥2,800
プラジェーター	¥2,800
キャンペーン版 大戦略II	¥3,200
アークスII	¥2,800
★X68000シリーズ	
上海II	¥2,000
ダンジョンマスター	¥3,600
バトルチェス	¥3,200
ファーストクイーン	¥2,800
A-JAX	¥1,800
ナイトアームズ	¥2,200
★J-3100シリーズ	
F16ファイティングファルコンII	¥1,800
スーパー大戦略	¥2,300
囲碁II	¥3,600
★FMシリーズ	
遙かなるオーガスタ	¥3,600
信長の野望・戦国群雄伝	¥3,200
囲碁II	¥3,600
★マッキントッシュシリーズ	
The Manhole(日本語版)	¥2,000
Cosmic Osmo(日本語版)	¥2,000
SHUFFLE PUCK CAFE	¥1,500
STAR WARS	¥1,000
FALCON 2.0	¥1,500
Mac Golf Classic	¥2,500
Task maker	¥2,000
SIM CITY	¥1,500
SIM CITY(カラー版)	¥2,000
TETRIS	¥1,000
TETRIS(カラー版)	¥1,500

買取りの注意

●身分証明書と印鑑が必要です。(高校生以下の方は親の同意書も必要)

●買取価格は人気・説明書の有無・登録書の有無などで変動します。

●箱のないパソコンソフトは買取りできません。

IBM-PC・J3100・MAC・アミガソフトも買取ります!

●ここに掲載されていないソフトもどんどん超高額にて買取ります。ご相談下さい。

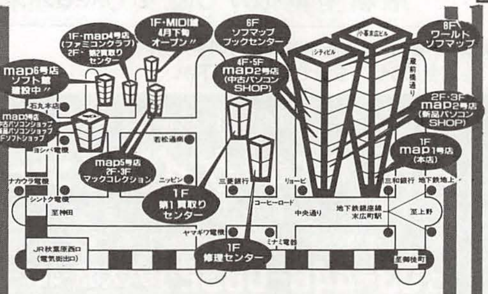
マップジャパン 株式会社ソフマップ

買取り価格のお問い合わせは

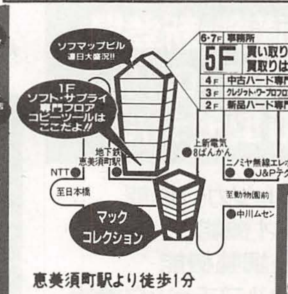
■東京第1買取りセンター ☎03-5256-5721

■東京第2買取りセンター ☎03-5256-6841

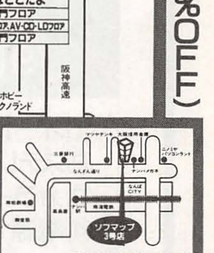
■大阪買取りセンター ☎06-641-8801



東京秋葉原店 秋葉原より徒歩4分 地下鉄末広町駅より徒歩1分



大阪日本橋店 恵美須町駅より徒歩1分



※難波駅より徒歩1分

大阪難波店

〒101 東京都千代田区外神田3-14-6 1F(第1買取りセンター)
〒101 東京都千代田区外神田1-8-6渡辺ビル2F(第2買取りセンター)

〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-17ソフマップビル

年中無休 営業時間 ●月〜木 AM11:00〜PM8:00 ●日曜日 AM10:00〜PM7:00

とにかく便利!絶好調深夜営業中!! /毎週金・土はAM11:00〜PM10:00 東京➡秋葉原3号店、大阪➡ソフマップビル1F

この台の前に立つと自然に指が動いてしまう！



名人・達人も集まるショールームへGO！

家庭用モニターで臨場感たっぷりのTVゲームが楽しめるコントロールBOX KIC-045DX好評発売中!!



■価格（KIC-045DX完成品）

Ⓐビデオ端子・VHF対応 ·￥34,000
ⒷRGB21ピン対応……￥28,000
ⒸⒶ,Ⓑ両方対応………￥37,000

★いずれもTV接続ケーブル付

最新型基板から激安Used基板、各種パーツも多数揃えています。

機能満載・新登場
KIC-045
'90型モデル

①オートトリガー機能
②ステレオ機能
③カラー調整機能
④電源セルフチェック機能

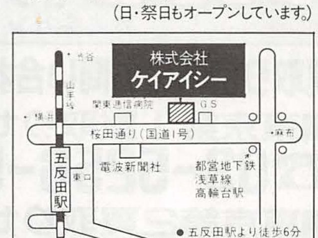
★詳しい資料、在庫価格表は62円切手×3枚を同封のうえ、下記までお申し込み下さい。

ゲーマーの知的好奇心を満たすベストパートナー

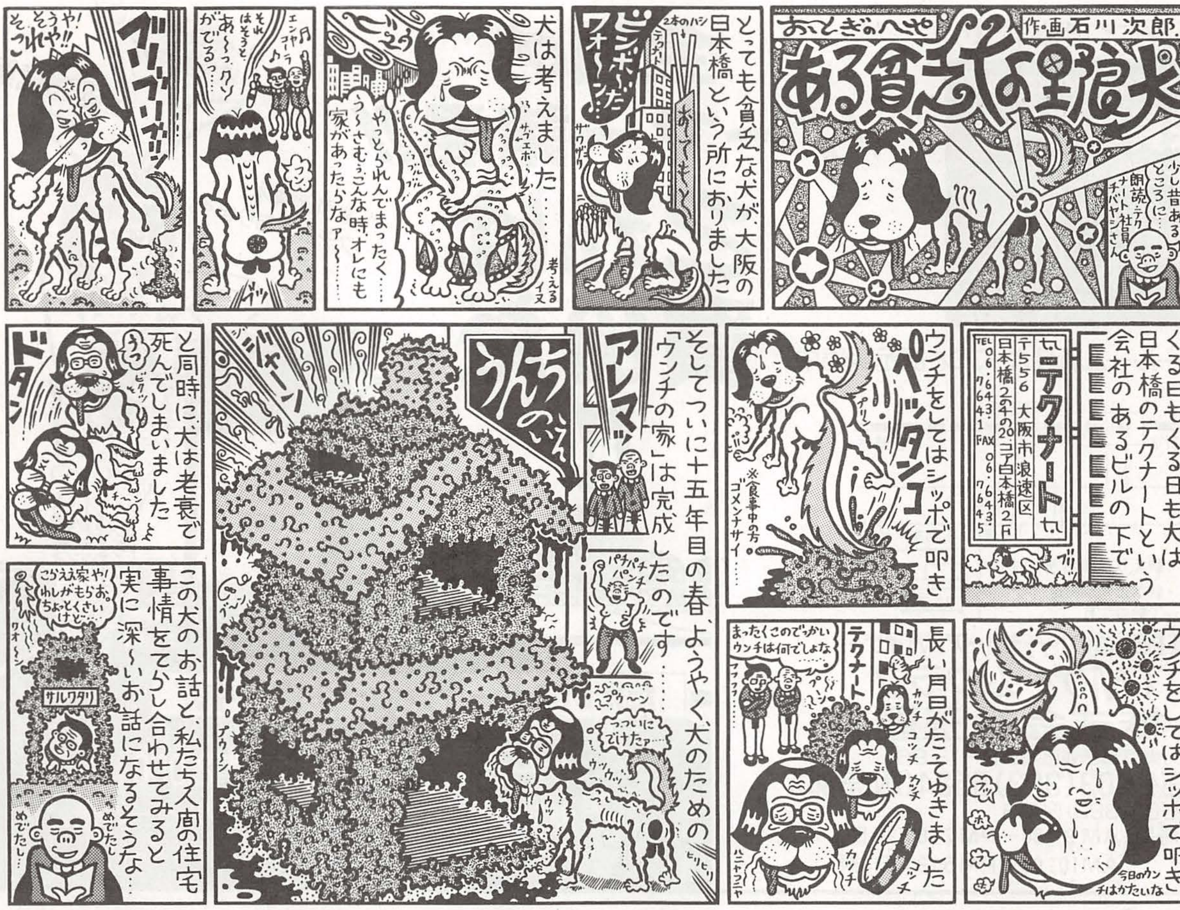
KIC 株式会社ケイアイシー BM係

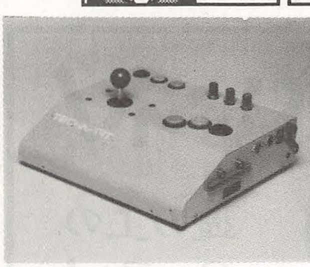
〒141 東京都大崎郵便局　私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-447-9134
製造（株）キョーワインターナショナル

●営業時間　午後1時～7時
（日・祭日もオープンしています。）

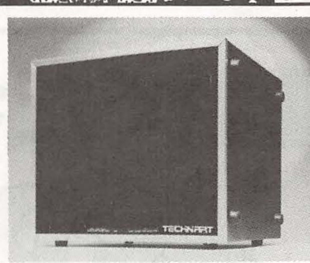


ゲームに金縛り!!

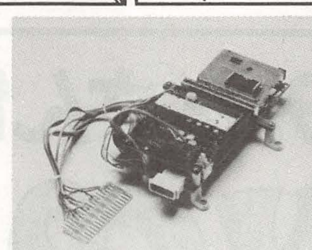




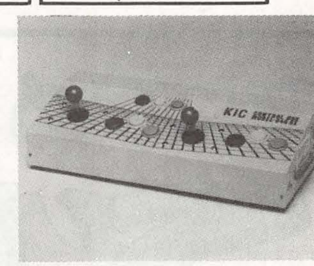
■QC-1　¥19,800
クオリティコンパクトをコンセプトに設計されたコントロールBOXの傑作です。人間工学に基づいて決定されたラウンドシェイプのボディに最高級のパーツだけを厳選してセッティングしました。ジョイスティックは2・4・8方向切替自在、2人同時プレイ用拡張端子やオーディオ端子も用意されています。RGB調整ボリューム付。



■18インチRGBモニター　¥78,000
ビデオゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB対応、15Khz/24Khz切替可。画面上下反転スイッチ付き、縦画面／横画面兼用、画質調整はすべて前面からできます。高画質対応。
※類似品にご注意。



■FCマスター　¥24,800
ファミコンの映像出力を完全にRGBに変換するキットです。業務用ビデオゲームに匹敵する高画質でファミコンをプレイできます。また、QC-1やKIC-045DXにつないでプレイすることもできます。
PCエンジンのRGB出力もできます。
（CD-ROMもOKです。）



■KIC-045DX（ニュータイプ）
Ⓐ¥34,000 Ⓑ¥28,000 Ⓒ¥37,000
コントロールBOXのロングセラーがバージョンアップしました。すべてのトリガーボタンに連射機能をプラス。さらにRGB調整ボリューム、ヘッドホン端子もついて、ネダンはそのまま。家庭用テレビのビデオ入力につないでプレイするAタイプ、RGBテレビ専用のBタイプ、どちらでも使えるCタイプの3機種があります。

☆テクナートならではのメリット!!

①テクナートでお買い上げの商品は、テクナートが責任をもって買い取ります。
②メンバーズカードの発行でますますオトクになりました!! スタンプを集めるといいコトがありますよ!!
③技術力を誇るテクナートならではの完全アフターサービス体制が売りものです。他店で買われた基板でも修理できます。
④お客様のニーズに応えて開発依頼も承ります。
⑤商品は店頭で実際にプレイして確認して買えます。
⑥コピー商品は一切扱ってませんので安心です。
⑦コントロールBOXと基板を同時に買われたらハーネス1本がサービスになります!!

☆中古基板は、在庫3000枚!!

なつかしのレトロゲームから新品基板まで、基板のことならテクナートにおまかせ下さい。
入荷時と出荷時の2度のチェックで品質は万全。
もちろんマニュアルや保証もついてます。

☆通信販売もやってます!!

安心な代金引換え発送もできます。

☆ゲーム基板の価格は、本誌バイヤーズガイドをごらん下さい。

注）価格は変動しますので、ご注文前にTELで確認して下さい。

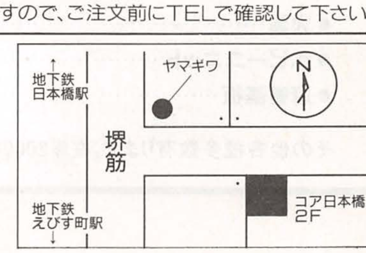
●詳しい資料ご希望の方は62円切手3枚同封のうえ、テクナートBM係までお送り下さい。

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL. 06-643-7641

●本社ショールームにて、展示販売中!!

●営業時間：AM10：00▶PM8：00
日・祭日もやってます!!



周辺機器もノバが安い!!

MODEM特集 売筋モデムと通信ソフトをセットで買うと超お買徳!!

(モデムのみお買上げの場合、セット特価から18,000円を引いて下さい)

まいと〜く 通信ソフトのベストセラー 注文No.B-0539

~~28,000円~~

アイワPV-A12 注文No.B-0540

まいと〜くセット
セット定価47,800
セット特価32,000円

オムロン MD1200AIII 注文No.B-0541

まいと〜くセット
セット定価¥47,800
セット特価32,700円

オムロンMD12FS 注文No.B-0542

まいと〜くセット
セット定価¥49,000
セット特価33,000円

アイワ PV-A24V42 注文No.B-0543

まいと〜くセット
セット定価¥74,800
セット特価51,000円

オムロン MD24FP4 注文No.B-0544

まいと〜くセット
セット定価¥67,800
セット特価47,000円

アイワ PV-A24MNP5 注文No.B-0545

まいと〜くセット
セット定価¥82,800
セット特価49,800円

オムロン MD24FC5 注文No.B-0546

まいと〜くセット
セット定価¥77,800
セット特価54,000円

ハードディスク & ディスクユニット

緑電子Little-E40 注文No.B-0547

10台限
¥98,000
特価59,800円

100MBハードディスク SCSI I/F SELEXWINDOW付 注文No.B-0548

¥198,000
特価138,000円

グロリアGD50MI 注文No.B-0549

¥34,800 特価25,800円

アクセルFDC358 AUTO2 注文No.B-0550

~~¥98,000~~
特価56,000円

メーカー	品名	定価	特価
テクノジャパン	PD401	¥98,000	電話にて激安
テクノジャパン	PD40S	¥138,000	電話にて激安
テクノジャパン	PD80S	¥168,000	電話にて激安
テクノジャパン	PD100S	¥198,000	電話にて激安
ITEC	IT-H100G	¥238,000	149,800円
ITEC	IT-RH100R	¥220,000	134,000円
ITEC	ITSS40	¥138,000	87,500円
ICM	SRC40/IF2720	¥128,000	95,800円
ICM	SRC80/IF2720	¥178,000	133,000円
ICM	SRC131/IF2750	¥228,000	168,500円
ICM	INTER-80	¥168,000	125,000円
ICM	SR40L	¥118,000	86,500円
緑電子	リトルB4N(A)セット	¥148,000	94,800円
緑電子	POKEDY(A)セット	¥109,600	79,800円
緑電子	POKEDY40(A)セット	¥149,000	108,000円
緑電子	ProFessorS90	¥198,000	143,000円
ITEM	HYPERDISK40R	¥138,000	92,000円
ITEM	HYPERDISK80R	¥198,000	132,000円
日本テクサ	DASH40S	¥118,000	電話にて激安
日本テクサ	CARRY DISK40	¥148,000	電話にて激安
日本テクサ	TRUST40S	¥118,000	電話にて激安
ウィンテク	WD40	¥102,000	60,000円
CTS	HDα-110	¥245,000	電話にて激安
キャラベル	CA44LG	¥148,000	109,000円

フロッピーディスクユニット

メーカー	品名	定価	特価
緑電子	リトルF	¥39,800	27,800円
緑電子	リトルF2	¥59,800	37,500円
ロジテック	LFD391R	¥59,800	38,000円
グロリア	GD50M2	¥54,800	41,000円
アクセル	FDC357AUTO1	¥68,000	43,000円
アクセル	FDC358AUTO2	¥98,000	56,000円
アクセル	FDC58AUTO2	¥98,000	58,000円

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202 福岡 ☎092-471-7474

増設RAMボード

Dynabook用 RAMカード 2MB 注文No.B-0551

56,000円

品名	特価
RA21/51専用 2MB	特価 26,500円
RA21/51専用 4MB	特価 54,500円
RA21/51専用 6MB	特価 82,500円
RA21/51専用 8MB	特価109,000円
RA21/51専用10MB	特価138,000円
X6800用 本体内蔵 1MB	特価 18,000円
X68000用スロット実装 2MB	特価 36,000円
X68000用スロット実装 4MB	特価 63,500円

●リアルモード対応増設RAM

容量	特価
256KB	特価 9,500円
384KB	特価 11,000円
512KB	特価 13,000円
1MB	特価 17,000円
1.5MB	特価 22,500円
2MB	特価 27,000円
3MB	特価 38,000円
4MB	特価 49,000円

●EMS, I/Oバンク, プロテクト対応ボード

品名	特価
1MB	特価 18,900円
2MB	特価 28,000円
3MB	特価 46,500円
4MB	特価 54,000円
6MB	特価 94,000円
8MB	特価125,000円
キャッシュ&RAMソフト	特価 3,500円
EMS/キャッシュ&RAMソフト	特価 4,500円

ハンディースキャナー & マウス

ハル研 HWS-10G 5台限 注文No.B-0552
¥348,000 特価23,000円

注文No.B-0553

全品特価!

メーカー	品名	定価	特価
オムロン	HS-7RII	¥39,800	28,700円
オムロン	HS-10RII	¥49,800	35,800円
オムロン	HS-40CL	¥69,800	50,500円
オムロン	HS-60F	¥98,000	71,000円
エプソン	GT-100V	¥44,800	電話にて激安
エプソン	GT-1000	¥79,800	電話にて激安
シャープ	JX-100	¥89,800	電話にて激安
NEOS	MS-50L	¥4,800	4,000円
NEOS	MS-50HR	¥6,800	4,800円
NEOS	MS-50AUTO	¥9,800	6,800円

プリンター(全品ケーブル付)

ブラザー M-1724P 注文No.B-0554

¥148,000 特価59,800円

キャノン BJ-130J 注文No.B-0555

¥198,000 TEL特価

メーカー	品名	定価	特価
スター	TX-24CL	¥69,800	41,000円
スター	CR3415CL	¥148,000	83,500円
ブラザー	M-1224PX	¥79,800	55,000円
ブラザー	M-1724P	¥148,000	59,800円
エプソン	AP550EXPCセット	¥64,800	電話にて激安
エプソン	AP850PCセット	¥96,800	電話にて激安
エプソン	HG800PCセット	¥168,000	電話にて激安
エプソン	HG3000PCセット	¥248,000	電話にて激安
エプソン	HG4800PCセット	¥348,000	電話にて激安
エプソン	VP1350PC	¥96,000	電話にて激安
エプソン	VP950PCセット	¥128,000	電話にて激安
エプソン	VP3000PCセット	¥290,000	電話にて激安
エプソン	VP1500PCセット	¥138,000	電話にて激安
エプソン	VP2050PCセット	¥158,000	電話にて激安
キャノン	BJ130JPCセット	¥198,000	電話にて激安
キャノン	LBP-B406S	¥528,000	電話にて激安
沖	MICROLINE8340S	¥386,000	電話にて激安
NEC	PCPR101TL3	¥69,800	電話にて激安
NEC	PCPR150H	¥84,800	電話にて激安
NEC	PCPR150V	¥99,800	電話にて激安
NEC	PCPR201B	¥99,500	電話にて激安
NEC	PCPR201J	¥215,000	電話にて激安
NEC	PCPR201X	¥275,000	電話にて激安
NEC	PC-PR700J	¥398,000	電話にて激安

ノバ 情報機器
NOVA情報機器 東京本社
〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404
☎03(591)8761(代) FAX03(501)6348

表示価格には消費税は含まれておりません。

キリトリ線

BM5月号 **商品申込用紙**
●お申込の前に在庫・消費税額・送料の確認をしてください。
●送料は地域によって多少異なります。●現金書留をご利用の場合送料はお客様負担となります。
平成　年　月　日

注文No.	お支払方法	現金書留	フリガナ ご住所	〒	フリガナ お名前	
			TEL		生年月日	

他店より高い場合値引き致します。
全国通販

ただ今、
春の超高値買取月間中!
他店より高く買います。
下取りの方はさらに高く買います

新品・中古パソコン多数品揃え!
中古パソコン高価にて買取り致します。

☎06-644-0554
電話受付10:00〜8:00

本体　新品超特価コーナー

機種名	販売価格
NEC PC9801RA21	¥320,000
NEC PC9801RS21	¥243,000
NEC PC9801RX21	¥210,000
NEC PC9801VM11	¥185,000
NEC PC9801ES2	¥288,000
NEC PC9801EX2	¥215,000
NEC PC9801UV11	¥176,000
NEC PC9801CV21	¥222,000
NEC PC9801NOTE	¥190,000
NEC PC98DO	¥180,000
NEC PC286VS-STD	¥177,000
NEC PC286VF-STD	¥155,000
NEC PC286LS-STD	¥285,000
NEC PC8801MC2	¥130,000
NEC PC8801MC1	¥117,000
NEC PC8801FE2	¥ 79,000
NEC PC8801FE	¥ 70,000
SHARP X68000 エキスパートII	大特価
SHARP X68000 プロII	大特価
TOSHIBA ダイナブック	¥142,000
SONY HB-FIXV	¥ 51,000
パナソニック FS-AIWSX	¥ 49,000
SANYO WAVY70FD	¥ 43,000
SANYO WAVY70FD2	¥ 55,000
SHARP X68000PRO+モニター	¥245,000
SHARP X68000EXPERT+モニター	¥286,000
FUJITU タウンズモデル2セット	¥286,000
FUJITU タウンズモデル2Fセット	¥345,000
コモドール アミガ500	¥105,000
コモドール アミガ2000	¥215,000
Apple マッキントッシュ Plus	¥250,000

モニター

機種名	販売価格
NEC PC-KD854N	¥ 47,000
NEC PC-KD853N	¥ 58,000
NEC PC-KD862S	¥ 68,000
NEC PC-TV454	¥ 75,000
NEC PC-TV455	¥ 85,000
NEC PC-TV354	¥ 68,000
NEC PC-TV472	¥124,000
SHARP CU-14FD	¥ 45,000
SHARP CU-21 HD	¥ 98,000
SHARP CZ-612D	¥ 84,000
SHARP CZ-611D	¥ 74,000
SHARP CZ-602D	¥ 70,000
SHARP CZ-603D	¥ 56,000
SHARP CZ-604D	¥ 72,000
SHARP CZ-605D	¥ 84,000
SHARP CZ-613D	¥ 99,000
SANYO CMT-A14H2	¥ 45,000
SANYO CMT-A14F1	¥ 42,000
三菱 XC-1498C	¥ 48,000
コモドール アミガ用モニター1084D	¥ 75,000

プリンター

機種名	販売価格
NEC PC-PR201G	¥ 89,000
NEC PC-PR201J	¥138,000
NEC PC-PR201B	¥ 65,000
NEC PC-PR150V	¥ 65,000
NEC NM4150	¥125,000
EPSON VP-1350PC	¥ 66,000
EPSON VP-2050PC	¥106,000
EPSON VP-950PC	¥ 88,000
EPSON AP-550EXPC	¥ 45,000
EPSON AP-850PC	¥ 66,000
SHARP CZ-8PC4	¥ 73,000
SHARP CZ-8PC3	¥ 40,000
キャノン BJ130J・PC	¥125,000
スター CR3415CL	¥ 74,000
スター BR2415(カットシート付)	¥ 64,000
ブラザー M1724P	¥ 53,000
ブラザー M1924P	¥ 74,000
パナソニック FS-PC1	¥ 46,000

周辺機器

機種名	販売価格
NEC (FM音源)PC9801-26K	¥ 19,000
NEC PC88用サウンドボードII	¥ 29,000
SHARP CZ8BS1	¥ 18,000
SNE サウンドオーケストラ	¥ 18,000
オムロン (モデム)MD24FS5	¥ 34,000
CRC CRC-MH4B(HDD)	¥ 59,000
ICM SR-40	¥ 85,000
ICM SR-80	¥120,000
NEC (マウス)PC9872R	¥ 7,800
アクセル PC9801・286用マウス	¥ 3,800
エレコム PC8801・MSX用マウス	¥ 3,800
SHARP アナログスティックCZ8NJ2	¥ 19,000
SHARP (ラムボード)CZ6BE1A	¥ 29,000
I・O PIO-6BE1A	¥ 19,800
メルコ EMJ4000mkIII	¥ 60,000
メルコ EMJ2000mkIII	¥ 35,000
オムロン (スキャナー)HS40CL	¥ 48,000
エレコム パソコンラックDS-30	¥ 10,000
アクセル (増設ドライブ)FDC58/358	¥ 56,000
グロリア 3.5インチ・5インチ1ドライブ	¥ 23,000
NEC (MS-DOS)PS-98-017	¥ 14,000

中古機種	買取り価格	販売価格
9801RA2(RA21は4万円高)	240,000	260,000
98DO	140,000	160,000
9801RX21、RX2	170,000	190,000
9801VX21、VX2	150,000	170,000
9801UX21	145,000	165,000
9801CV21	150,000	170,000
9801UV11	125,000	140,000
9801LV22、PC286LE	130,000	150,000
9801LV21、PC286L-N	100,000	130,000
9801VM2(VM21は1.5万円高)	90,000	110,000
9801UV2(UV21は5千円高)	90,000	110,000
9801VF2、M2	50,000	65,000
9801F2	25,000	40,000
PC286V(VE、VFは1万円高)	110,000	130,000
PC-88VA(VA2は3万円高)	65,000	85,000
8801MA(MA2は3千円高)	63,000	75,000
8801FA	52,000	70,000
8801MH	45,000	65,000
8801FH30(FEは5千円高)	40,000	58,000
8801MR、SR30、FR30	30,000	45,000
1200ボーモデム(2400は1万円高)	5,000	10,000
PC PR101TL	20,000	30,000
MSX2 FS-A1、HB-F1	5,000	10,000
MSX2 FS-A1F、HB-F1XD	18,000	28,000
MSX2+FS-A1WX、HB-F1XDJ	28,000	39,000
MSX2用ディスクドライブ	15,000	25,000
MSX2+FS-AIWSX、HB-FIXV	32,000	43,000

中古機種	買取り価格	販売価格
X68000本体(HDは2万円高)	140,000	160,000
X68000モニター	45,000	60,000
X68000セット(HDは2万円高)	185,000	220,000
X1 ターボZ(ZII、ZIIIは1万円高)	30,000	45,000
X1 ターボ30、40、II、III	20,000	35,000
X1 F20(X1 G30は5千円高)	8,000	16,000
X1 ターボ用純正モニター	25,000	38,000
X1用FM音源ボード	6,000	15,000
CZ503F	6,000	14,000
FM77AV20(40は1万円高)	15,000	27,000
FM77AV2	10,000	22,000
FMTV151(154は1.5万円高)	25,000	35,000
PC88用サウンドボードII	17,000	25,000
PC9801用サウンドボード(26K)	8,000	14,000
PC TV352	35,000	52,000
PC KD854	25,000	40,000
PC KD862(863Sは5千円高)	25,000	43,000
200ラインカラーモニター	5,000	12,000
400ラインカラーモニター	20,000	30,000
タウンズセット(モデル2は4万円高)	180,000	220,000
ファミコン	4,000	7,000
ゲームボーイ	7,500	11,000
PCエンジン用CDロムI/F付	28,000	38,000
PCエンジン(スーパーグラフは1万円高)	8,000	13,000
セガメカドライブ	8,000	12,000
ソフト・ゲーム他	TELで	定価の半額
ダイナブック	90,000	110,000

……通販は、信頼と実績のユニオンへ!……

広告の商品はほんの一例です　その他多数格安にて販売中です　お問合せ下さい

■お振り込み先
近畿銀行
日本橋支店
普通0347632
パソコンショップユニオン



パソコンショップ ユニオン
〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23
注文は在庫確認の上現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日時指定可　品物がついてからお金を払うこともできます。※広告の価格には送料、消費税は含まれておりません。
全品保証付、初期不良は交換します。
FAX. 06-644-6077
ローンOK
バイト募集!

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

PC-8801シリーズ

各8,580円維新の嵐, 戦国群雄伝, 水滸伝, ソーサリアン, ジンギスカン, ロードス島戦記(VA), マイト&マジックII, シュヴァルツシルトII, 夢幻の心臓III, ウイザードリィI・II・III, プール・オブ・レイディアンス, T&T, 各7,700円エメラルドドラゴン, BURAI, アークスII, ドラゴンスレイヤー, イースIII, ルーンワース, 首斬り館, 銀河英雄伝説, 電脳学園・II・III, スタートレーダー, ハラキリ, エンブレムフロムダークネス, ミスティ・ブルー, メルルーン, DUEL, テイル・ナ・ノーグ, 各6,830円, プラジエーター, やじうまペナントレース, アークス, 気分は・ぱすてる・たっち, 石道, 雀ボーグすずめ, 刑事大打撃II, SLOPE, DOLL, RUN RUN狂走曲, おんなのこけーさつたい, 全国温泉麻雀, 魔王の幻影, スターシップランデブー, ポッキー, ウィングマンSP, FIRE HAWK, ガールズパラダイス, ライナス, バルバトウスの魔女, 湘南伝説トワイライトゾーンIV, まあじゃん2, クリムゾンII, イースII, サバッシュ, アリス達の午後1・2, 各5,960円テトリス, フォートレス, 上海, II, 麻雀狂時代SP・II, 自己中心派・2・3, FOXY, ドラゴンナイト, あーくしゅ, 殺しのドレス2, ランス, デザート, ブルームーンストーリー, トリロジー, ペロンチョ身体検査, PURE, せまってみたい, セーラ服戦士フェリス, リップスティックアドベンチャー2, 楽園の招待状, シエナンドラゴン, 帰ってきた探偵団X, 各5,080円キャンキャンバニー, ザ・コックピット, 晴れのちおおさわぎ, ぴんきいぽんきい1・2・3, 各6,570円ヒーロー・オブ・ザ・ランス, ゼリアード, 各3,330円はっちゃけあやよさん, フルーツカクテル1・2, アップルクラブ1・2, (データ集各1,320円) 各7,000円スーパー大戦略, マスターオブモンスター, 各11,200円バランスオブパワー, ウイザードリィ#IV, V, ミッドガルツ, LALF, (7,180円アンジェラス), 各12,980円三国志・II, ミュージックアート88, 10,200円銀河英雄伝説+SET, ガンシップ, 各4,300円麻雀パヅルコレクション, 銀河英雄伝説シナリオ,

PC-9801シリーズ

各12,980円提督の決断, 三国志II, 三連星, 各11,200円遥かなるオーガスタ, A列車で行うII, AI囲碁II, 電子手帳くんVer 2, バトル, ウイザードリイ#4, #5, シュバルツシルト, バランスオブパワー, ミュージアム4, 大海令, ザ・スーパーラスベガス, アソコの幸福, 各8,580円斬(ザン), 信長戦国群雄伝, 天下統一, 大戦略III, エメラルドドラゴン, 維新の嵐, キャンペーン版大戦略II, 水滸伝, ジンギスカン, 雀豪2, ダンジョンマスター, ソーサリアン, ロードス島戦記, トンネルズ&トローズ, シュヴァルツシルトII, レナム, ポピュラス, ウイザードリィ#I・II・III, ローグアライアンス, 永世各人, プール・オブ・レディアンス, スターコマンド, 水龍士II, ギャラクシースピリット, 雀皇登竜門, アルビオン, カルメンサンディエゴインジャパン, 神の聖都, こたつみかん, 38万キロの虎空, ごくらく天国おめみえの巻, 囲碁入門道場, (8,410円テンプルマスター) 各7,700円, エメラルドドラゴン, BURAI, ブルトンレイ, エアー・コンバット, サバッシュ, ドラゴンスレイヤー, 戦略空軍, 電脳学園II, III, 夢幻戦士ヴァリスII, マスターオブ・モンスター, イースIII, ポリスクエストII, アークスII, 雀荘王, メルルーン, ファーストクイーン, 銀河英雄伝説, サーク, DUEL98, 南海の死闘, ルーンワース, ラ・ヴァルー, ZERO, スタートレーダー, ビートバイス, ハラキリ, 各6,830円カオスエンジェル, RUN RUN狂走曲, ハイドライドIII・SV, 探偵団X, ときめきSESIL, 魔王の幻影, グラムキャッツ, F15ストライクイーグル, DOLL, ウィングス, SLOPE, 谷川・将棋指南III, 雀ボーグすずめ, 石道, 自己中心派1・2, 銀河, 気分は・ぱすてる・タッチ, ポッキー, せろり, アリス達の午後1・2, 長くて甘い夜, 今日もキャンパス花乱満修学旅行, やじうまペナントレース, スタークルーザー, リガルード, ウルティマII, シャッフルパックカフェ, トワイライトゾーン4, 刑事大打撃II, 各8,330円FAR SIDE MOON, ダークレイス, 各6,100円ドラゴンナイト, テトリス, 楽園の招待状, リップスティックアドベンチャー2, 殺しのドレス2, 倉庫番, 四柱推命ニュー銀河, デザート, ブルームーンストーリー, ランス・II, トリロジー, バーミリオン, 四川省, ファンデーション, 麻雀狂SPII, 上海II, PURE, せまってみたい, あーくしゅ, エンジェルハーツ, プライベートスクール, めぞん一刻, うる星やつら, ペロンチョ身体検査, 各5,080円ぴんきいぽんきい1・2・3, 琉球, キャンキャンバニー, 晴れのちおおさわぎ, あぶないてんぐ伝説, 帰ってきた探偵団X, 3,330円デイ・ウォーズ, エイトレクスゴルフクラブ, 10,200円銀河英雄伝説+SET, 各8,490円アシストワード, カルク, アート・カード, コール, 各15,980円MS-DOS Ver3,3B(NEC),

X-68000シリーズ

各8,580円水滸伝, 信長・群雄伝, 維新の嵐, 斬, ダンジョンマスター, イース, 天下統一, めぞん一刻完結編, ローグアライアンス, ポピュラス, デスブリンガー, GAUDI, 麻雀武蔵, 夢幻戦士ヴァリスII, ライトニングバッカス, 38万キロの虎空, バトルチェス, スターコマンダー, 各7,700円イースIII, 銀河英雄伝説, グラナダ, メタルサイト, A-JAX, フラッピーII, サバッシュ, アークスII, ジェノサイド, ドラゴンスピリット, スーパーハングオン, サラマンダ, スタークルーザー, レナム, スーパー大戦略, 天使たちの午後III, BLODIA, 闇の血族, サーク, ジェミニウィング, Zero, 各6,830円キューブランナー, グランディフロラム, モトス, ファンタジーゾーン, 熱血高校ドッチボール部, 桃太郎伝説, R-TYPE, まぁじゃん2, V'BALL 麻雀吾空, 麻雀狂時代SP, シャフルパックカフェ, リップスティックADV, マーダークラブDX, アリスたちの午後1, 2, ガールズパラダイス, やじうまペナントレース, トワイライトゾーンIII, 各5,960円テトリス, スペースハリアー, 上海II, リウィード, あーくしゅ, ザ・コックピット, 倉庫番, クオース, 花札放浪記, 天九牌, ガンマプラネット, カインドゥギャルズ, ポスコニアン, 6,310円バブルボブル, 3,000円グラディウス, 各5,080円あぶないてんぐ伝説, ドリームプログラムシステム, 各11,200円A列車で行うII, 大海令, ミッドガルツ, シュバルツシルト, 各3,330円アリスの館, あやよさん,, 8,320円サンダーブレード, 8,060円アフターバーナー, 各12,980円三国志, 太平洋の嵐DX, 各16,800円テラッツオ, New Print Shop, CYBER NOTE, マジックパレット, MU-1, 各15,980円MUSIC PRO, MIDI版は24,500円 33,800円C・コンパイラ, 15,300円た〜みのる2 12,980円Stationery-PRO, 24,600円CARD-PRO, 20,500円サイバースティック(12,980円アナログジョイパット)

X-1シリーズ

各8,580円維新の嵐, 戦国群雄伝, 水滸伝, ソーサリアン, アークス, ウィザードリイ#I・II・III, マイト&マジック・II, ローグアライアンス, ジンギスカン, 各6,830円アドヴァンスド・ファンタジアン, イース・II, リボルティII, めぞん一刻完結編, ウルテイマII, 長くて甘い夜, 天使たちの午後II, スペースハリアー, 各5,960円テトリス, ウルティマ1, 大戦略, 自己中心派・2, めぞん一刻, 倉庫番, 各7,000円スーパー大戦略, マスターオブモンスター, 12,980円三国志・II, 6,570円ヒーロー・オブ・ランス,

FM-77AVシリーズ

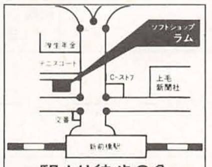
各8,580円水滸伝, 群雄伝, 維新の嵐, ウィザードリイ#I・II・III, 怨霊戦記, ファンタジーIII, 各6,830円めぞん一刻実結編, イース, イース・II, 各5,960円シルフィード, テトリス, 極道斬取り, 大戦略, 自己中心派, 麻雀狂時代SP, うる星やつら, めぞん一刻, たんば, 麻雀吾空, 12,980円三国志・II, 11,200円ウイザードリイ#4,

FM-TOWNS

各8,580円アフターバーナー, ターボアウトラン, オペレーションウルフ, BURAI, ファイナルブロー, SEXY PINBALL, ポストマン, ザ・デートCD, サイバーシティ, 君としたいYOU雀, スーパーオデッセイ, ルパン三世, マイト&マジックII, AIRWAVE, 各7,700円ダンジョンマスター, スーパー大戦略, sim city, D-Again, ライザンバー, ラストハルマゲドン, メモリーズ, Zero, 各10,330円群雄伝・維新の嵐, 水滸伝, R-TYPE, 各11,200円遥かなるオーガスタ, シューティングタウン, ガンシップ, 各6,100円テトリス, HABITAT, 6,830円プロ野球ファミリースタジアム90年度版, 33,800円High C Compiler15,980円MS-DOS V3.1, 35,300円ハイパー遊名人, 23,900円広辞苑, 21,200円F-BASIC386V1.1, 38,000円アニメ君,

MSXシリーズ

各8,580円信長戦国群雄伝, 全国版Ⓡ, 維新の嵐, 水滸伝, SDスナッチャー, ロードス島戦記, シュヴァルツシルト, ガンシップ, フラッピーII, ローグアライアンス, GAUDI, マイト&マジックII, ウイザードリイ#1, #2, トンネルズ&トローズ, 神の聖都, DD倶楽部, グラフサウルス, 各7,700円ルーンワース, レナム, アルバトロスII, ナビチューン, イースIII, 夢幻戦士ヴァリスII, スーパー大戦略, アウトロー水滸伝, BURAI, サーク, アークス・II, 銀河英雄伝説, 画楽多サンプルグラフィック付, 電脳学園I, 各6,830円プロ野球ファミリースタジアム, イース・II, シンセサウルスVer2.0, 雀ボーグすずめ, ロボクラッシュ, ファイナルファンタジー, クリムゾンII, ウルティマII, グレイテストドライバー, まあじゃん2, グラムキャッツ, DOLL, 妖魔降臨, シルヴィアーナ, 長くて甘い夜, やじうまペナントレース, A列車で行こう, FIRE HAWK, せまってみたい, スターシップランデブー, めぞん一刻完結編Ⓡ, 各5,960円テトリス, ドラゴンナイト, あーくしゅ, プライベートスクール, パックマニア, アレスタ2, アンデットライン, 銀河, 上海II, ポッキー, ランス, カインドウギャルズ, トリロジー, プレイボールIII, F1スピリット3Dスペシャル, 倉庫番SP, ザ・コックピットⓇ, イシターの復活Ⓡ, ザ・ゴルフ, 柴禁城, レイドック2, ウルフ・AT, マスターオブモンスター, スペースマンボーⓇ, 各5,080円帰ってきた探偵団X, あぶないてんぐ伝説, ぴんきぃぽんきぃ①, ②, ③, らくらくアニメ, クオースⓇ, 10,200円銀河英雄伝説+SET, 11,200円三国志(Ⓡは12,980円)バランスオブパワー, 各10,330円信長群雄伝Ⓡ, 水滸伝Ⓡ, (7,180円アンジェラス)(5,520円激突ペナントレースⓇ,) 各4,200円琉球, 銀河伝シナリオ, DISK・NG, 各1,700円D・S10号〜13号, 3,330円ピーチアップ2号, 3号, 2,460円ピンクソックス2号, 6,100円文書作左衛門, 6,990円はがき書右衛門, 24,980円HAL NOTE, 20,800円msx-WriteII, 11,200円GCARD, 16,800円msx-C rer1.2
※生ディスク1枚5"2D50円, 5"HD100円, 3.5"DD170円



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

- 上記の価格には消費税3%が含まれています。御注文はTELかハガキで。
- 送金方法
  - 現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TELを書いて同封して下さい。(振替口座の方は通信欄に記入)
    振替口座番号は　宇都宮1-5733　名称　ソフトショップラム
  - 代金引換の方は送料の他に280円プラス。局留めの場合は申し出て下さい。配達日指定(日・祭を除く)は50円プラス。発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
  - 送料は1本以上、500g以下360円、2kg以下670円、2kg以上980円、多い場合は返金します。
  - ファミコン・セガ・PCエンジン・周辺機器・他については御問合せ下さい。
- 営業時間　月曜〜土曜12:00〜20:00、日祭10:00〜19:00
  定休日　4月9・16日(月)、5月7・14日(月)、6月11・18日(月)
- 特価品カタログ御希望の方は、機種名を書いて切手124円同封して御申込み下さい。

パソコン・AV専門店
ソフトショップ ラム
☎0272-53-7594
FAX0272-53-7594
〒371 前橋市新前橋町17-13

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

パソコンデスク・ゲームソフト販売のページ

全国通信販売OK！ 渋谷駅前店にてパソコンデスク展示中！

8年間のパソコン販売実績が産んだオリジナルパソコンデスクで環境充実！

高級パソコンデスク

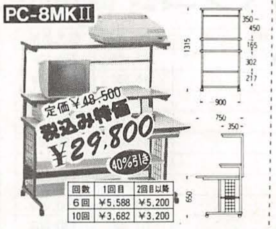
全機種対応 | 業務用として開発設計 | 強度バツグン | 移動自由（ストッパー付キャスター）

今がチャンス！ PC-8MKII、PC-9MKIIには引出しユニットを、PC-11にはコード落しBOXをプレゼント中！

新製品も登場 多くのパソコンに対応して更に好評！

全国配送

PC-8MKII



定価￥48,500 税込み特価￥29,800 40%引き

回数	1回目	2回目以降
6回	￥5,588	￥5,200
10回	￥3,682	￥3,200

PC-9MKII



定価￥56,500 税込み特価￥34,800 40%引き

回数	1回目	2回目以降
6回	￥6,388	￥6,100
12回	￥3,428	￥3,200

高級パソコンデスクPC-11



※別売引出しユニットF060E（税込特価￥3,000）もあります

税込特価 ￥15,800

スチール製パソコンデスク DS-30



※写真の引出しユニットは別売（￥3,000）です

DS-30サイズ 幅650×奥行600×高さ1225（㎜）

税込特価 ￥9,900

パソコンチェア CCF-120



税込特価 ￥11,000

★上記のDS-30とCCF-120をセットで買うと、税込特価 ￥19,800!!

サプライ商品

キーボード防塵カバー

オールセパレートのビニールタイプです。



PKB-X68PRO（X68PRO用）
PKB-X68（X68、X68ACE、X68EXP用）
PKB-98VM（PC98VM11、DO用）
PKB-TOWNS（FMタウンズJIS用）
PKB-98R（RX、RA、RL、EX、ES用）
PKB-98V（VM21、VM2、VX、VF用）
PKB-98U（UV2・11・21、U2、UX、CV用）
PKB-88（88MH・FH・MA・FA・VA・FE・MA2用）
PKB-286（286V・VE・VF・VS用）

全品 税込特価 ￥2,400

TVフィルター DF-JR

（12〜15インチ用）



税込特価 ￥8,000

新作ゲームソフト 新品激安販売!!

PC-8801シリーズ用（SR以降）

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価（円）	税込特価（円）
B-ES01	MUSICネットワーク	パーソナル・ミュージシャンPC88	12,000	10,800
B-ES02	MUSICネットワーク	マイクロミュージシャン VAセット	42,000	37,800
B-ES03	B. P. S.	テトリス	6,800	6,120
B-ES04	BIT2	首斬り館〔予約〕	8,800	7,920
B-ES05	ENIX	ミスティー・ブルー CDシングル付	8,800	8,300
B-ES06	Falcom	YsII（イースII）	7,800	7,020
B-ES07	Falcom	ソーサリアン	9,800	8,820
B-ES08	Falcom	Dragon Slayer 英雄伝説	8,700	7,830
B-ES09	Falcom	Wanderes From Ys	8,700	7,830
B-ES10	T&Eソフト	ルーン・ワース 黒衣の貴公子	8,800	7,920
B-ES11	アーテック	バルバトゥスの魔女	7,800	7,020
B-ES12	アイセル	KYAN KYAN COLLECTION	5,800	4,900
B-ES13	アスキー	ウイザードリーV〔4/27発売〕	12,800	11,520
B-ES14	ウルフチーム	あーくしゅ	6,800	6,120
B-ES15	ウルフチーム	ARCUSII	8,800	7,920
B-ES16	エニックス	PRAJATOR（プラジェータ）	7,800	7,500
B-ES17	エルフ	ドラゴンナイト	6,800	6,120
B-ES18	ゲームアーツ	FIRE HAWK（テグザー2）	7,800	7,020
B-ES19	ザインソフト	DIOS CD版	9,800	8,820
B-ES20	ドット企画	ファンデーション	6,800	6,120
B-ES21	ハート電子	帰ってきた探偵団X	5,800	5,220
B-ES22	ボーステック	ザ・スキーム	7,800	7,020
B-ES23	京都メディア	ザ・ファイルマスター88	12,800	11,520
B-ES24	光栄	維新の嵐	9,800	8,820
B-ES25	光栄	三国志II	14,800	13,320
B-ES26	光栄	三国志II CD付	17,200	15,480
B-ES27	光栄	水滸伝	9,800	8,820
B-ES28	光栄	提督の決断 VA専用	14,800	13,320
B-ES29	光栄	信長の野望・戦国群雄伝	9,800	8,820
B-ES30	徳間書店	LALF	12,800	11,520
B-ES31	日本テレネット	夢幻戦士ヴァリスII	8,800	7,920
B-ES32	クリスタルソフト	夢幻の心臓III	9,700	8,730
B-ES33	ザインソフト	タッグ・オブ・ウォー	6,800	6,120
B-ES34	スタジオパンサー	神の聖都	9,800	8,820
B-ES35	ゼネラルプロダクツ	電脳学園シナリオIII アナログ専用	8,800	7,920
B-ES36	バショウハウス	エメラルドドラゴン	8,800	7,920
B-ES37	ファミリーソフト	刑事大打撃II〔4/27発売〕	7,800	7,020
B-ES38	フェアリーテール	殺しのドレス2	6,800	6,120
B-ES39	フェアリーテール	リップスティック・アドベンチャー2	6,800	6,120
B-ES40	マイクロキャビン	サーク	8,800	7,920
B-ES41	リバーヒルソフト	BURAI 上巻	8,800	7,920

MSX・MSX2用

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価（円）	税込特価（円）
B-ES42	B. P. S.	テトリス（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-ES43	BIT2	首斬り館（MSX2/DISK）	8,800	7,920
B-ES44	BIT2	グラフサウルス（MSX2/DISK）	9,800	8,820
B-ES45	BIT2	シンセサウルスII（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-ES46	Falcom	Wanderes From Ys（MSX2/DISK）	8,700	7,830
B-ES47	HAL研究所	ハルノート（MSX2/DISK）	29,800	26,820
B-ES48	T&Eソフト	DD倶楽部（MSX2/DISK）	9,800	8,820
B-ES49	T&Eソフト	ルーン・ワース 黒衣の貴公子（MSX2/DISK）	8,800	7,920
B-ES50	elf	ドラゴンナイト（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-ES51	ウルフチーム	あーくしゅ（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-ES52	ウルフチーム	アークスII（MSX2/DISK）	8,800	7,920
B-ES53	エニックス	アンジェラス〜悪魔の福音〜（MSX2/DISK）	8,200	7,700
B-ES54	ゲームアーツ	FIRE HAWK（テグザー2）（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-ES55	コナミ	SDスナッチャー（MSX2/DISK）	9,800	8,820
B-ES56	コナミ	王家の谷ーエルギーザの封印ー（MSX2/ROM）	5,800	5,220
B-ES57	コンパイル	アレスタII（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-ES58	テレネット	アルバトロスII（MSX2/DISK）	8,800	7,920
B-ES59	テレネット	夢幻戦士ヴァリスII（MSX2/DISK）	8,800	7,920
B-ES60	ハート電子	帰ってきた探偵団X（MSX2/DISK）	5,800	5,220
B-ES61	ヘルツ	レナム（MSX2/DISK）	8,800	7,920
B-ES62	ボーステック	銀河英雄伝説（MSX2/DISK）	8,800	7,920
B-ES63	光栄	維新の嵐（MSX2/DISK）	9,800	8,820
B-ES64	光栄	三国志II〔予約〕（MSX2/DISK）	14,800	13,320
B-ES65	光栄	信長の野望・戦国群雄伝（MSX2/DISK）	9,800	8,820
B-ES66	工画堂	シュヴァルツシルト（MSX2/DISK）	9,800	8,820
B-ES67	工画堂	ナヴィチューン（MSX2/DISK）	8,800	7,920
B-ES68	イタミコンピュータC	フォーカスVer.2（MSX2/DISK）	8,800	7,900
B-ES69	スタジオパンサー	神の聖都（MSX2/DISK）	9,800	8,820
B-ES70	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-ES71	マイクロキャビン	サーク（MSX2/DISK）	8,800	7,920
B-ES72	マイクロネット	アウトロー水滸伝（MSX2/DISK）	8,800	7,920
B-ES73	リバーヒルソフト	BURAI 上巻（MSX2/DISK）	8,800	7,920

●MSX ROM、MSX DISK……MSXでもMSX2でも使えるソフトです。
●MSX2 ROM、MSX2 DISK…MSX2専用です。

X68000用

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価（円）	税込特価（円）
B-ES74	B. P. S.	TETRIS	6,800	6,120
B-ES75	SPS	キューブランナー	7,800	7,020
B-ES76	SPS	たーみのる2	17,800	16,020
B-ES77	XAINソフト	ダッグ・オブ・ウォー	6,800	6,120
B-ES78	ZOOM	ジェノサイド	8,800	7,920
B-ES79	アートディンク	ファーサイドムーン〔4月発売〕	9,500	8,550
B-ES80	アルシスソフト	ナイトアームズ	9,700	8,730
B-ES81	イマジニア	POPULOUS	9,800	8,820
B-ES82	ウルフチーム	あーくしゅ	6,800	6,120
B-ES83	ウルフチーム	グラナダ〔4月発売〕	8,800	7,920
B-ES84	ウルフチーム	斬（ZAN）〜陽炎の時代〜	9,800	8,820
B-ES85	コナミ	A-JAX	8,800	7,920
B-ES86	コナミ	クォース	6,800	6,120
B-ES87	システムサコム	ジェミニ・ウイング〔予約〕	8,800	7,920
B-ES88	システムサコム	メタルサイト	8,800	7,920
B-ES89	シャープ	サンダーブレード	9,500	8,550
B-ES90	シャープ	スーパーハングオン	8,800	7,920
B-ES91	ヘルツ	レナム	8,800	7,920
B-ES92	ボーステック	銀河英雄伝説	8,800	7,920
B-ES93	光栄	三国志	14,800	13,320
B-ES94	光栄	水滸伝	9,800	8,820
B-ES95	電波新聞社	アフターバーナー	9,200	8,700
B-ES96	電波新聞社	ドラゴンスピリット	8,800	8,000
B-ES97	電波新聞社	バブルボブル	7,800	7,300
B-ES98	電波新聞社	ファンタジーゾーン	7,800	7,300
B-ES99	日本テレネット	夢幻戦士ヴァリスII	9,800	8,820
B-ES100	日本ファルコム	ワンダラーズフロムイース	8,700	7,830

FM TOWNS用

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価（円）	税込特価（円）
B-ES101	B. P. S.	テトリス R50LT共用	6,800	6,120
B-ES102	T&Eソフト	遥かなるオーガスタ	12,800	11,520
B-ES103	アイセル	KYAN KYAN COLLECTION 大富豪編	5,800	5,220
B-ES104	ウェーブトレイン	スーパーオデッセイ	9,700	8,730
B-ES105	システムソフト	スーパー大戦略	8,800	7,920
B-ES106	シンキングラビット	倉庫番パーフェクト	6,800	6,120
B-ES107	スキャップトラスト	SEXY PINBALL	9,800	8,820
B-ES108	データウエスト	RAYXANBER	8,800	7,920
B-ES109	ビングソフト	オペレーションウルフ	9,800	8,820
B-ES110	ビングソフト	ターボアウトラン	9,800	8,820
B-ES111	ビングソフト	ファイナルブロー	9,800	8,820
B-ES112	㈱CSK総合研究所	アフターバーナー	9,800	8,820
B-ES113	㈱CSK総合研究所	My Fair Lady	28,000	25,200
B-ES114	㈱キャスト	C-TRACE TOWNS	68,000	61,200
B-ES115	㈱ブレイングレイ	ラストハルマゲドンCDスペシャル	8,800	7,920
B-ES116	㈲ビング	ニュージーランド・ストーリー	9,800	8,820
B-ES117	㈱ミュージカルプラン	MUSIC PRO-TOWNS	19,800	17,820
B-ES118	富士通㈱	ダンジョンマスター	8,800	7,920
B-ES119	富士通㈱	FM-OASYS V1.0 FD	55,000	49,500
B-ES120	富士通㈱	富士通 Habitat	6,800	6,120

※ソフトの送料は1本の注文に限り￥600。2本以上の注文は何本でも￥1,000です。

●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

東京 03［463］4455（ヨシココ）



●申込書の送り先／〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 ㈱日本マイコン流通センターB・M・G係

ソフトのお申し込み方法

買いたい人 今すぐお近くの郵便局より現金書留で申込書とお金を入れて送って下さい。入金確認次第、早急に商品をお送り致します。又、ソフトをご注文の方は、そのソフトを使うパソコンの機種名を記入して下さい。（申込書にはなるべくくわしく書いて下さい。特に注文番号は忘れないで下さい。）

※注意…送料￥600、又は￥1,000をたすことを忘れないで！ 送金は必ず現金書留で！

注意 新作ソフトは発売が延期になる場合があります。その際はお届けまで多少お時間をいただきますが、入荷次第発送致しますので、しばらくお待ち下さい。又、代金を送られる際はおつりのないようにお願いします。

パソコンデスクのお申込み方法

必ずお電話でお申込み下さい。

キリトリ線

〈ソフト申込書〉

年　月　日

注文番号	品名

キリトリ線

フリガナ	生年月日
氏名	昭和　（　才）　年　月　日
住所（〒　）	
TEL	君の使っているパソコン
保護者氏名	

★書ききれない場合は別の紙に書いて送ってね。

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

中古販売のページ

中古クレジット大歓迎・中古全国通信販売・クレジットカードOK・中古品交換制度・下取り交換OK!

中古品
代金引換
配送
OK!

消費税
は
内税
だから
安い!

表示価格
の他に消
費税はい
りません

中古マイコン激安SHOP

お手持ちのマイコンから中古マイコンへの買い換えが出来ます

価格はすべて消費税込みの価格です　在庫数500種2000点

中古マイコン大バーゲン!

今月の
特選
中古品

NEC PC-8801FE



定価 ~~¥129,000~~

税込み特価 ¥79,800

- 5"2Dディスク2基搭載
- FM音源搭載でゲームも迫力満点!
- 漢字ROM内蔵
- ご家庭のTVにつなげます。(但し、ビデオ入力端子付に限る)

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,278	¥7,300
18回	¥5,972	¥5,000
30回	¥4,157	¥3,200

NEC PC-9801F2



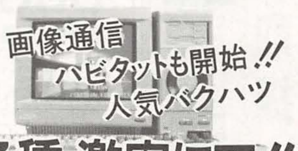
定価 ~~¥398,000~~

税込み特価 ¥55,000

- 5"2DDディスク2基搭載
- 話題のパソコン通信に最適

回数	1回目	2回目以降
10回	¥6,850	¥5,900
15回	¥4,200	¥4,100
20回	¥4,900	¥3,100

富士通　FMタウンズ



各種 激安にて!!

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
N E C PC-9801RA21(32ビット)	498,000	298,000より
N E C PC-9801RA2(32ビット)	498,000	278,000より
N E C PC-9801RX21	338,000	198,000より
N E C PC-9801RX2	398,000	196,000より
N E C PC-9801VX21	433,000	189,000
N E C PC-9801VX2	433,000	185,000
N E C PC-9801VM21	390,000	175,000
N E C PC-9801VM11	328,000	185,000
N E C PC-9801VM2(別売り256K-RAM¥8,900有り)	415,000	145,000より
N E C PC-9801VF2	348,000	89,800より
N E C PC-9801M2(第二水準漢字付)(別売り512K-RAM¥9,800有り)	427,000	98,000
N E C PC-9801M2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	415,000	89,800
N E C PC-9801F2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	398,000	55,000
N E C PC-98DO	298,000	179,000
N E C PC-9801ES5(32ビット、40メガ内蔵)	638,000	365,000
N E C PC-9801ES2(32ビット)	448,000	268,000
N E C PC-9801EX2	348,000	195,000
N E C PC-9801UX21	348,000	185,000
N E C PC-9801UV21	318,000	149,000
N E C PC-9801UV11	265,000	155,000
N E C PC-9801UV2	318,000	145,000
N E C PC-9801U2	298,000	55,000
N E C PC-9801E(別売り512K-RAM¥9,800有り)	218,000	29,800
N E C PC-9801(別売り512K-RAM¥9,800有り)	298,000	22,800
N E C PC-9801LS5(32ビットラップトップ、40メガ内蔵)	866,000	468,000
N E C PC-9801LS2(32ビットラップトップ)	628,000	298,000より
N E C PC-9801LX5(ラップトップ、40メガ内蔵)	638,000	378,000
N E C PC-9801LX4(ラップトップ、20メガ内蔵)	588,000	328,000
N E C PC-9801LX2(ラップトップ)	448,000	258,000
N E C PC-9801LV22(ラップトップ)	378,000	198,000
N E C PC-9801LV21(ラップトップ)	345,000	169,000
N E C PC-88VA3	398,000	185,000
N E C PC-88VA2	298,000	135,000
N E C PC-88VA	298,000	92,000
N E C PC-8801MA2(新品限定品)	168,000	94,800
N E C PC-8801MA2	168,000	84,800
N E C PC-8801MA	198,000	74,800
N E C PC-8801MH	208,000	69,800
N E C PC-8801MKIIMR	238,000	65,800
N E C PC-8801FE2	119,000	79,800
N E C PC-8801FE(新品限定品)	129,000	79,800
N E C PC-8801FE	129,000	68,000
N E C PC-8801FA	168,000	69,800
N E C PC-8801FH30	168,000	59,800
N E C PC-8801FH20	138,000	49,800
N E C PC-8801MKIIFR30	178,000	58,000
N E C PC-8801MKIIFR20	148,000	54,800
N E C PC-8801MKIISR30	258,000	64,800
N E C PC-8801MKIISR20	213,000	52,800
N E C PC-8801MKII30	275,000	35,000
N E C PC-8801MKII20	225,000	29,800
N E C PC-8801MKII10	168,000	24,000

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
N E C PC-8801	228,000	15,800
N E C PC-8001MKIISR	108,000	14,800
N E C PC-8001	168,000	9,800
N E C PC-6601SR	155,000	38,000
N E C PC-6601	143,000	24,800
N E C PC-6001MKIISR	89,800	14,800
N E C PC-6001MKII	84,800	9,800
N E C PC-Engine	29,800	16,800
エプソン PC-286VS-STD(16MHz高速機)	388,000	178,000
エプソン PC-286VE-STD	298,000	149,000
エプソン PC-286V-STD	298,000	145,000
エプソン PC-386LS-H40(32ビット、40メガHDD内蔵ラップトップ、新品限定)	766,000	428,000
エプソン PC-286LE-STD(ラップトップ)	368,000	185,000
エプソン PC-286LE-H40(40メガHDD内蔵ラップトップ、新品限定)	593,000	328,000
エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ、未使用新古品)	348,000	185,000
エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ)	348,000	158,000
エプソン PC-286L-STD-S(ラップトップ)	298,000	128,000
東芝 J3100SSダイナBOOK(超人気品、新品)	198,000	159,000
東芝 J3100GT-021(20メガHDD内蔵、16ビットラップトップ)	698,000	268,000
東芝 J3100シリーズ各種	――	138,000より
シャープ CZ-652C(X68000PRO)	298,000	194,000
シャープ CZ-602C(X68000EXPERT)	356,000	228,000
シャープ CZ-611C(X68000ACE-HD)	399,800	228,000
シャープ CZ-601C(X68000ACE)	319,800	195,000
シャープ CZ-600C(X68000)	398,000	178,000
シャープ CZ-830C(X1twin)(PCエンジン装備)(新品展示品)	99,800	54,800
シャープ CZ-830C(X1twin)(PCエンジン装備)	99,800	45,800
シャープ CZ-801C(X1C)/CZ-803C(X1CS)	119,800	8,800より
シャープ CZ-804C(X1CK)	139,800	11,800
シャープ CZ-811C(X1F10)	79,800	11,800
シャープ CZ-812C(X1F20)	139,800	19,800
シャープ CZ-820C(X1G10)	69,800	12,800
シャープ CZ-822C(X1G30)	118,000	24,800
シャープ CZ-850C(X1turbo10)	118,000	24,800
シャープ CZ-851C(X1turbo20)	248,000	45,000
シャープ CZ-852C(X1turbo30)	278,000	49,800
シャープ CZ-856C(X1turboII)	178,000	54,800
シャープ CZ-862C(X1turbo40)	258,000	44,800
シャープ CZ-870C(X1turboIII)	168,000	59,800
シャープ CZ-880C(X1turboZ)	218,000	69,800
シャープ CZ-881C(X1turboZII)	179,000	89,800
シャープ CZ-888C(X1turboZIII)	169,800	99,800
シャープ MZ-1500(クイックディスク搭載)	89,800	15,800
シャープ MZ-5521(MS-DOSマシン)	388,000	49,800
シャープ MZ-2200(専用レコーダー付)	128,000	9,800
富士通 FM-TOWNS2本体・CRT・キーボード・システムセット	527,800	265,000
富士通 FM-TOWNS1本体・CRT・キーボード・システムセット、新品)	467,800	250,000
富士通 FM-TOWNS1本体・CRT・キーボード・システムセット	467,800	238,000
富士通 FM77-AV20-2	168,000	35,000
富士通 FM77-AV2	158,000	29,800
富士通 FM77-AV1	128,000	22,800
富士通 FM77-L4	238,000	35,000
富士通 FM77-L2	193,000	26,800

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
富士通 FM77-D2	228,000	24,800
富士通 FM77-D1	198,000	21,800
富士通 FM-7/NEW7	99,800	9,800
富士通 ファコム9451CL	――	58,000
三菱 MAXY(M3201-A20、AXパソコンラップトップ、新品同様品)	398,000	224,000
MSX、MSX2、MSX2⁺		
ソニー HB-F1(MSX2)	32,800	19,800
ソニー HB-F1II(MSX2)	29,800	19,800
ソニー HB-F1XDJ(MSX2+)FDD×1	69,800	48,800
ソニー HB-F1XDmkII(MSX2)FDD×1	49,800	38,000
パナソニック FS-4000(32K)(漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	106,000	26,800
パナソニック FS-4500(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	108,000	39,800
パナソニック FS-4600(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	――	65,000
パナソニック FS-A1(MSX2)	29,800	16,800
パナソニック FS-A1F(MSX2)FDD×1	54,800	36,800より
パナソニック FS-A1FM(MSX2)FDD×1、モデム内蔵	84,800	44,800より
パナソニック FS-A1FX(MSX2+)FDD×1	57,800	39,800
パナソニック FS-A1MkII(MSX2)	29,800	19,800
三洋 PHC-77(MSX2、漢字プリンター内蔵、FDD×1)	138,000	45,800
三菱 ML-G30モデル1(MSX2)FDD×1	――	38,000
ワープロ		
富士通 オアシス100G(親指シフト、CRT、漢字プリンター付)	――	69,800
富士通 オアシス100F(親指シフト、CRT、漢字プリンター付)	――	65,000
富士通 オアシス100N(JIS)	298,000	89,800
富士通 オアシス30ms(カットシートフィーダー付)	168,000	96,800
富士通 オアシス30AF(新品同様)	248,000	99,800
富士通 オアシス30AF(通信機能内蔵、新品同様)	288,000	108,000
富士通 オアシス30AFIII(親指シフト)	228,000	114,000
富士通 オアシス30ALX-JIS(スケジューラー内蔵、40ドット印刷)	198,000	118,000
三洋 SWP-340(CRT、3.5"FDD内蔵)	128,000	68,000
三洋 SWP-360(CRT、3.5"FDD内蔵、48ドット印刷)	148,000	85,000
エプソン PWP-1000GT(高速ドットプリンター搭載、CRT、3.5"FDD内蔵)	248,000	59,800
エプソン PWP-LQ(3.5"FDD内蔵)	158,000	78,000
シャープ WD-290F(3.5"FDD、52ドット印刷)	128,000	65,800
シャープ WD-500R(3.5"FDD内蔵)	――	29,800
シャープ WD-290F(3.5"FDD、52ドット印刷)	128,000	65,800
シャープ WD-2400(ワープロ検定認定機、136桁プリンター付)	――	89,800
シャープ WD-5500(20メガハードディスク搭載、24×32ドット表示の14"CRT付)	830,000	198,000
東芝 ルポ50F(PWP-50F)(3.5"FDD内蔵)	148,000	32,800
パナソニック FW-U1P501Ai(3.5"FDD内蔵、48ドット印字)	148,000	99,800
パナソニック FW-K3(ハガキフィーダー付)	――	19,800
N E C 文豪Mini7HR(3.5"FDD×2内蔵、CRT、48ドット印刷)	278,000	168,000
N E C 文豪Mini7R(3.5"FDD×1内蔵、CRT、48ドット印刷、新同)	198,000	118,000
N E C 文豪Mini5H(3.5"FDD内蔵)	128,000	85,800
キヤノン キヤノワード4000(CRT、FDD、熱転写プリンター付)	388,000	188,000
キヤノン キヤノワード450(CRT、3.5"FDD×2、熱転写プリンター付)	448,000	99,800
キヤノン キヤノワード350(CRT、3.5"FDD×2、熱転写プリンター搭載)	248,000	54,800
ハードディスク・フロッピーディスク		
日本アルトス アルトス90-IN-S(内蔵90メガHDD、SCSI、新品)	198,000	125,000
N E C PC-80S31(5"2D 2ドライブ)	168,000	32,800
N E C PC-9881(8"2D 2ドライブ)	390,000	19,800
N E C PC-8881(8"2D 2ドライブ)(PC98シリーズでも使用可能)	442,000	39,800
N E C PC-OD101(600メガ光磁器ディスク)+SCSI I/F	488,000	お電話にて

中古マイコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

業界初の総合保険付き

1. '90.2.1日よりお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品¥200,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品¥200,000以下の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   4-1) 総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   4-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター

下取り品や修理申込品などの商品は、
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOPへ、お送り下さい。
なお電話はすべて03(463)4455(大代表)でOK!

パソコン通信 中古情報開始! 03-669-3884 ネットワークTOMATO

※公定歩合の引き上げによりクレジットの支払いが月々100円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

本体・周辺機器なんでもOK!

全品リフレッシュ、検査済み | メーカータイアップ保証で安心
新品と組合せOK! | 全国どこでも手軽な通信販売OK!

全品保証付!!リフレッシュ済 **クレジットOK!** **通信販売OK!**

中古販売のページ

中古在庫数日本一! 8年間の実績による信頼と安心!

エプソン PC-386LS-H40



定価 ~~¥766,000~~

税込み特価 ¥428,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥22,040	¥21,000
36回	¥17,000	¥14,800
60回	¥12,440	¥ 9,800

- 40メガハードディスク内蔵
- 32ビット高性能ラップトップ
- 3.5″FDD2基搭載

SHARP CZ-880C (X1 turbo Z)



定価 ~~¥218,000~~

税込み特価 ¥69,800

- カラー画像デジタイズ機能搭載
- 4096色表示
- スーパーインポーズ機能
- ステレオFM音源搭載
- 5″フロッピー2基搭載
- 漢字ROM内蔵

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,682	¥7,600
15回	¥5,376	¥5,200
24回	¥4,164	¥3,400

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
アイテック ITH-5040H(40メガHDD、98用I/F付)	148,000	59,800
シャープ CZ-620H(X68K用20メガハードディスク)	178,000	49,800
シャープ CZ-800F(5″2D 2ドライブ)	198,000	15,800
シャープ CZ-801F(5″2D 2ドライブ)	168,000	15,800
富士通 MB-27611(5″2D 2ドライブ FM7用/77用)	128,000	39,800
エプソン HDD-20S(20メガハードディスク)	128,000	49,800
エプソン HDD-20E(増設20メガハードディスク、RX4などにもOK)	158,000	29,800
エプソン TF-20PC(5″2D 2ドライブ)	168,000	29,800
ロジテック LFD-550FM(5″2D 2ドライブ)	168,000	35,800
SONY HBD-20W(3.5″2DD 1ドライブ MSX用)	44,800	28,800
任天堂 ディスクシステム(ACアダプター付)	16,500	5,980
各社 PCシリーズ対応フロッピーディスク	――	24,000より
データーレコーダー		
シャープ CZ-8RL1(X1シリーズ用)	26,800	14,800
各社 倍速機能つきレコーダー	――	7,800より
各社 パソコンデーターレコーダー	――	4,800より
漢字プリンター		
NEC PC-PR201CL(136桁、24ピン、カラードット)	298,000	68,000
NEC PC-PR201F2(136桁、24ピン、ドット)+トラクターフィーダー	178,000	72,800
NEC PC-PR201F2(136桁、24ピン、ドット)	158,000	69,800
NEC PC-PR201F(136桁、24ピン、ドット)	188,000	55,800
NEC PC-PR201TL(136桁、24ピン、カラー熱転写)	135,000	68,000
NEC PC-PR101TL3(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	39,800
NEC PC-PR101T(80桁、24ピン、カラー熱転写)	99,800	38,800
NEC PC-PR405(A4、24ピン、熱転写)	69,800	25,800
NEC NM-9100II(80桁、18ピン、ドット)	198,000	19,800
シャープ CZ-8PD2(80桁、ドット)	79,800	24,800
シャープ CZ-8PK8(136桁、24ピン、ドット)	152,000	69,800
シャープ CZ-8PK7(80桁、24ピン、ドット)	122,000	59,800
シャープ CZ-8PK5(80桁、24ピン、ドット)	129,000	46,800
シャープ CZ-8PC3(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	42,800
シャープ CZ-8PC2(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	37,800
シャープ CZ-8PC1(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	39,800
シャープ MZ-1P11A(136桁、16ピン、ドット、MZシリーズ用)	345,000	16,800
エプソン HG2500(136桁、24ピン、インクジェット)	248,000	95,000
エプソン AP-500PC(80桁、24ピン、カラー熱転写)	74,800	39,800
エプソン RP-80F/TIIK(80桁、16ピン、ドット)	79,800	21,800
エプソン MP-130K(136桁、24ピン、ドット)	298,000	24,800
エプソン UP-130K(136桁、24ピン、ドット)	290,000	35,800
エプソン VP-135K(136桁、24ピン、ドット)	148,000	56,800
エプソン VP-500PC(80桁、24ピン、ドット)	87,000	55,000
エプソン VP-1000PC(136桁、24ピン、ドット)	154,000	68,800
エプソン VP-2000PC(136桁、24ピン、カラードット、新古品)	158,000	104,000
エプソン VP-3000PC(136桁、24ピン、カラードット)	290,000	174,000
精工舎 GP-550E(80桁、16ピン、ドット)	99,800	16,800
精工舎 SL-80MK(80桁、24ピン、ドット)	118,000	21,800
パナソニック FS-PW1(80桁、24ピン、MSX用ワープロプリンター)	――	26,800
プリンター		
ローランド DXY-990(プロッタプリンター)	――	89,800
エプソン SP-80PC(80桁、ドット)	62,800	19,800
エプソン RP-80(80桁、ドット)	89,800	15,800
シャープ CZ-800P(80桁、ドット)	142,800	18,000
シャープ MZ-1P02(80桁、ドット、MZ3500、5500、6500用)	138,000	29,800
シャープ MZ-1P14(80桁、ドット)	――	25,800
精工舎 GP-500F(80桁、ドット、FM用)	59,800	8,500
精工舎 GP-500MX(80桁、ドット、MSXシリーズ用)	59,800	15,800
精工舎 GP-700M(80桁、カラードット)	79,800	19,800
各社 PC. FM. X1. MSX対応プリンター	――	6,800より
ディスプレイ		
NEC PC-60M43(1000文字、デジタル)	65,800	16,800
NEC PC-8058(2000文字、デジタル)	――	21,800
NEC PC-8048K(2000文字、デジタル)	――	14,800
NEC N-5913L(4000文字、アナログ、0.31)	138,000	64,800
NEC PC-KD251(2000文字、デジタル)	59,800	24,800
NEC PC-KD551(4000文字、デジタル、0.39)	118,000	36,800
NEC PC-KD851(4000&2000文字、アナログ&デジタル、0.31)	158,000	54,800
NEC PC-KD853(4000文字、アナログ、0.31)	118,000	52,800
NEC PC-KD853N(4000文字、アナログ、0.31、新品限定)	118,000	65,000
NEC PC-KD853N(4000文字、アナログ、0.31)	118,000	54,800
NEC PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89,800	42,800
NEC PC-KD854N(4000文字、アナログ、0.39)	84,800	44,800
NEC PC-KD855(4000文字、アナログ、0.42)	69,800	39,800
NEC PC-KD862(4000&2000文字、アナログ、0.39)	99,800	49,800
NEC PC-KD863S(4000&2000文字、アナログ、0.39)	118,000	64,000
NEC PC-TV454(4000&2000文字、アナログ、TV、0.35、新品)	128,300	79,800
NEC PC-TV454(4000&2000文字、アナログ、TV、0.35)	128,300	75,800
シャープ CU-14F1(2000文字、デジタル)	64,800	28,800
シャープ CU-14FA(2000文字、アナログ)	49,800	28,000
シャープ CU-14GE(2000文字、デジタル)	――	28,800
シャープ CU-14GD(4000文字、アナログ、0.39、チルト台付、新品)	69,800	42,000
シャープ CU-14FD(4000文字、アナログ、0.31、チルト台付、新品)	74,800	48,000
シャープ CZ-600D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	129,800	68,800
シャープ CZ-601D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	110,700	68,800
シャープ CZ-602D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	99,800	69,800
シャープ CZ-603D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	84,800	54,800
シャープ CZ-802D(2000文字、デジタル、TV)	119,800	35,800
シャープ CZ-820D(2000文字、デジタル、TV)	74,700	37,800
シャープ CZ-830D(4000&2000文字、デジタル、TV)	90,600	64,800
シャープ CZ-855D(4000&2000文字、デジタル、TV)	112,700	50,800
シャープ CZ-860D(4000&2000文字、アナログ&デジタル、TV)	92,200	59,800
シャープ CZ-880D(4000&2000文字、アナログ&デジタル、TV)	109,800	64,800
シャープ MD-9P1(4000文字、白黒、9インチ)	34,800	18,000
シャープ MZ-1D15(2000文字、デジタル)	72,000	26,800
シャープ MZ-1D22(4000&2000文字、デジタル)	108,000	49,800
シャープ MZ-1D26(4000&2000文字、デジタル)	119,800	59,800
三洋 CMT-147L(4000文字、アナログ&デジタル、0.39、新品)	74,800	45,000
東映 FTC-1208(4000文字、デジタル、0.28)	128,000	36,800
内田洋行 U-0021(2000文字、デジタル)	――	14,800
富士通 MB-27343(2000文字、デジタル)	79,800	19,800
ビクター TM-10(ビデオモニター、88FEやMSXに最適)	――	24,800
各社 4000文字カラー(アナログ、デジタル)	――	35,000より
各社 2000文字、1000文字カラー(アナログ、デジタル)	――	12,800より
その他の周辺機器		
I/Oデータ PIO-9234G-2M(98用2メガRAM)	64,000	22,800
メルコ HX-1500(98用1.5メガRAM)	59,800	19,800
シャープ CZ-8TM1(X1シリーズ用モデム)	29,800	8,800
シャープ CZ-8TM2(X1シリーズ用モデム、新品同様)	49,800	37,800
シャープ CZ-8DT2(X1シリーズ用デジタルテロッパー、新品限定)	44,800	5,800
シャープ CZ-8EB3(X1turbo用拡張ボックス、新品限定)	33,800	25,800
シャープ CZ-6ST1(CZディスプレイ用チルト台)	5,800	3,480
シャープ CZ-6EB1(X68K用拡張ボックス、新品限定)	88,000	69,800
NEC PC-8801-18(ビデオデジタイズユニット)	89,800	29,800
NEC PC-9801-26(98用FM音源ボード)	25,000	14,800
各社 G3規格FAX(多数あります。)	――	29,800より

★中古商品は商品の変動が激しい為、必ずお電話で在庫を確認し、予約の上お申し込み下さい。

その他中古品の在庫多数あります。お電話にて確認下さい。

詳しいお申し込み方法

当社広告の1ページ目～8ページ目まですべてに対応

★まずはお電話をおかけ下さい。

東京03(463)4455 /大阪06(364)1258
福岡092(751)3901/仙台022(261)0929

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙(何でも結構です)を同封して下さい。

● 現金書留の送り先
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター 03-463-4455㈹

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座(下記の4口座)と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

● お振込先 (大和銀行 渋谷支店㊬6400197)
(三井銀行 渋谷支店㊬5546936)
(住友銀行 渋谷東口支店㊬1133110)
(協和銀行 渋谷支店㊬451454)

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。
● 郵便振替口座 東京6-168261
➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

◎ご注意
代金を現金書留や、お振込などでご送金いただく際は、おつりのないように、お送り下さい。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類(当社より郵送)にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。
➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着着後約2週間～1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品(ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい)は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙(何でも結構です)を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。

③FAXにてのご注文もお受け致します。
03-463-2394までお送り下さい。
折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。

④特にお急ぎでない方は、「見積り依頼」と、お電話にてお申込み頂ければ、見積りと申込書、契約内容などを説明した書類をお送り致します。

中古品代金引換配送OK!

消費税は内税だから安い!

表示価格の他に消費税はいりません

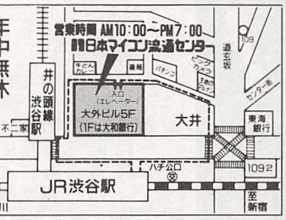
全国どこでもお電話一本で即お届け!

受付時間 AM10:00～PM7:00

東京受付 03[463]4455 (ヨシココ)

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929 FAX.03(463)2394

年中無休



日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊬6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊬5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊬1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊬451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告4P目をごらん下さい。

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

新品販売のページ

全国どこでもお電話一本！渋谷駅前徒歩0分！

消費税は内税

当社の広告は消費税込みの価格で表示してあります。他店との比較の際に注意してね！きっと当社は安いよ！

新品も激安！ メーカー代理店ならではの安心と信頼

パソコン本体

NECをはじめ、EPSON、東芝など、激安パソコンのオンパレード

NEC PC-9801RX21・PC-TV454セット



NEC PC-9801RX21	¥338,000
NEC PC-TV454(TV付ディスプレイ)	¥128,300
NEOS MS-50L(マウス)	¥ 5,800
合計定価	~~¥472,100~~

38%引き

TVもうつります

回数	1回目	2回目以降
15回	¥22,680	¥22,300
24回	¥14,720	¥14,700
36回	¥13,250	¥10,300

税込み特価 ¥299,000

NEC PC-9801RS21・シャープ CU-14FDセット



NEC PC-9801RS21(32ビットパソコン)	¥398,000
シャープ CU-14FD(0.31ディスプレイ)	¥ 74,800
NEOS MS-50L(マウス)	¥ 5,800
合計定価	~~¥478,600~~

34%引き

回数	1回目	2回目以降
20回	¥19,888	¥18,600
24回	¥16,324	¥15,800
36回	¥13,750	¥11,100

税込み特価 ¥321,800

NEC PC-8801FE・C14R18セット



NEC PC-8801FE	¥129,000
NEC C14R18(ビデオ入力付TV)	¥ 58,000
ハイスコア 88英和辞書	¥ 14,800
合計定価	~~¥201,800~~

47%引き

TVもうつります

回数	1回目	2回目以降
12回	¥10,556	¥10,100
20回	¥ 7,436	¥ 6,300
36回	¥ 4,000	¥ 3,800

税込み特価 ¥109,600

メーカー・商品名	定価	特価(税込)	クレジット例 12回払(月々)	24回払(月々)	36回払(月々)
NEC PC-9801RA21	¥498,000	¥338,000	¥31,200	¥16,600	¥11,700
NEC PC-9801RS21	¥398,000	¥268,000	¥24,700	¥13,100	¥ 9,300
NEC PC-9801RX21	¥338,000	¥220,000	¥20,300	¥10,800	¥ 7,600
NEC PC-9801VM11	¥328,000	¥208,000	¥19,200	¥10,200	¥ 7,200
NEC PC-9801ES2	¥448,000	¥309,000	¥28,500	¥15,100	¥10,700
NEC PC-9801EX2	¥348,000	¥229,000	¥21,100	¥11,200	¥ 7,900
NEC PC-9801UV11	¥265,000	¥178,000	¥16,400	¥ 8,700	¥ 6,100
NEC PC-9801CV21	¥355,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC PC-9801Tシリーズ	――	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC PC-9801LS5	¥866,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC PC-9801LS2	¥628,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC PC-9801LX5	¥638,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC PC-9801LX4	¥588,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC PC-9801LX2	¥448,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC PC-9801LV22(限定激安品)	¥378,000	¥248,000	¥22,900	¥12,100	¥ 8,600
NEC PC-9801N	¥378,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC PC-98DO	¥298,000	¥199,000	¥18,400	¥ 9,700	¥ 6,900
NEC PC-8801MC2	¥199,000	¥149,000	¥13,700	¥ 7,300	¥ 5,100
NEC PC-8801MC1	¥169,000	¥129,000	¥11,900	¥ 6,300	¥ 4,400
NEC PC-8801MA2(限定激安品)	¥168,000	¥ 94,800	¥ 8,700	¥ 4,600	¥ 3,200
NEC PC-8801FE2	¥119,000	¥ 94,800	¥ 8,700	¥ 4,600	¥ 3,200
NEC PC-8801FE(限定激安品)	¥129,000	¥ 79,800	¥ 7,300	¥ 3,900	――
東芝 J3100SS001(ダイナブック)	¥198,000	¥159,000	¥14,700	¥ 7,800	¥ 5,500
東芝 J3100SS02E(ダイナブックHDD)	¥328,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
東芝 J3100GS021(ダイナブック286)	¥498,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
エプソン PC-286NOTE-F	¥198,000	¥178,000	¥16,400	¥ 8,700	¥ 6,100
エプソン PC-286LS-STD	¥478,000	¥298,000	¥27,500	¥14,600	¥10,300
エプソン PC-286LE-H40(限定激安品)	¥593,000	¥328,000	¥30,300	¥16,100	¥11,300
エプソン PC-286LF-STD	¥388,000	¥279,000	¥25,800	¥13,700	¥ 9,600
エプソン PC-286VF-STD	¥298,000	¥164,000	¥15,100	¥ 8,000	¥ 5,600
エプソン PC-286VS-STD	¥388,000	¥225,000	¥20,800	¥11,000	¥ 7,800
エプソン PC-286UX-STD	¥268,000	¥189,000	¥17,400	¥ 9,200	¥ 6,500
エプソン PC-386M-STD	¥328,000	¥259,000	¥23,900	¥12,700	¥ 8,900
富士通 FMタウンズ2F	¥378,000	お電話にて			
富士通 FMタウンズ1F	¥318,000	お電話にて	ただ今、FMタウンズフェアー開催中！プレゼントを多数用意し、激安価格で販売中です。お気軽にお問い合せ下さい。		
富士通 FMタウンズ2	¥398,000	お電話にて			
富士通 FMタウンズ1	¥338,000	お電話にて			
富士通 FMタウンズ2H	¥548,000	お電話にて			
富士通 FMタウンズ1H	¥458,000	お電話にて			

SHARP パソコン本体

X68Kが人気急上昇 ゲームもビジネスもOK！

SHARP X68000シリーズ



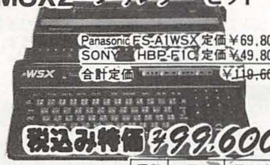
大特価お電話にて！

メーカー・商品名	定価	特価(税込)	クレジット例 12回払(月々)	24回払(月々)	36回払(月々)
シャープ CZ-652C(X68K・PRO)	¥298,000	¥219,000	¥20,200	¥10,700	¥ 7,600
シャープ CZ-623C(X68K-SUPER・HD)	¥498,000	お電話にて	お電話にて！本当に激安で販売します。		
シャープ CZ-603C(X68K-EXPERTII)	¥338,000	お電話にて			
シャープ CZ-613C(X68K-EXPERTII・HD)	¥448,000	お電話にて			
シャープ CZ-653C(X68K-PROII)	¥285,000	お電話にて			
シャープ CZ-663C(X68K-PROII・HD)	¥395,000	お電話にて			
シャープ CZ-604D(専用ディスプレイ、スピーカー付)	¥ 94,800	¥ 75,800	¥ 7,000	¥ 3,700	――
シャープ CZ-605D(専用ディスプレイTV、スピーカー付)	¥115,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します。		
シャープ CZ-613D(専用ディスプレイTV、スピーカー付)	¥135,000	お電話にて			

各社 MSX2⁺

19268色対応で ゲームも楽しくなった

MSX2⁺プリンターセット



Panasonic FS-A1WSX 定価	¥69,800
SONY HBP-F1C 定価	¥49,800
合計定価	~~¥119,600~~

税込み特価 ¥99,600

回数	1回目	2回目以降
12回	¥9,356	¥9,200
18回	¥6,444	¥6,300
36回	¥5,500	¥3,400

●ワープロ機能搭載のMSX2⁺と大人気カラー漢字プリンターとのセット

メーカー・商品名	定価	特価(税込)	クレジット例 6回払(月々)	10回払(月々)	12回払(月々)
三洋 WAVY70FD	¥ 64,800	¥ 49,800	¥ 8,700	¥ 5,400	¥ 4,600
三洋 WAVY70FD2(2ドライブ)	¥ 87,800	¥ 64,800	¥11,400	¥ 7,000	¥ 5,900
SONY HB-F1XV	¥ 69,800	¥ 59,800	¥10,500	¥ 6,500	¥ 5,500
NEC C14R18(TV付ディスプレイ)	¥ 58,000	¥ 32,800	¥ 5,700	¥ 3,500	¥ 3,000
Panasonic FS-A1WSX	¥ 69,800	¥ 59,800	¥10,500	¥ 6,500	¥ 5,500
SONY HBP-F1C(大人気カラープリンター)	¥ 49,800	¥ 39,800	¥ 7,000	¥ 4,300	¥ 3,600
Panasonic FS-PC1(48ドットカラープリンター)	¥ 59,800	¥ 49,800	¥ 8,700	¥ 5,400	¥ 4,600
SONY HBD-F1(MSX2用FDDユニット)	¥ 36,800	¥ 31,800	¥ 5,600	¥ 3,400	――
三洋 CMT-A14F1(ディスプレイ)	¥ 64,800	¥ 42,800	¥ 8,400	¥ 4,600	¥ 3,900

ソフトプレゼント！ ただ今〔MSX2⁺本体〕をお買上げの方全員に、英語の勉強に役立つ〔MSX英和辞典〕をもれなくプレゼント！

新品マイコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK！ 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

業界初の総合保険付き

1. '90.2.1日よりお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品¥200,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品¥200,000以下の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   4-1) 総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   4-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター

下取り品や修理申込品などの商品は、
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOPへ、お送り下さい。
なお電話はすべて03(463)4455(大代表)でOK！

その他各社商品取扱っております。詳しくはお電話にて!!

※公定歩合の引き上げによりクレジットの支払いが月々100円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

新品代金引換配送OK！

消費税は内税だから安い！

(表示価格の他に消費税はいりません)

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

6ページ目

新品販売のページ

各社人気パソコン新製品激安販売！全国通信販売OK！

全国通信販売もOK！ 下取り交換大歓迎！

新品周辺機器 大特価！ 当社が選んだ安心の品

カラーディスプレイ

いくら良いPCを持っていてもこれがなければダメ！

NEC PC-TV454



定価 ~~¥128,300~~

税込み特価 ¥79,800

- 4050&2000文字対応
- 0.35mmピッチ高解像カラーモニター
- TVも映ります
- ビデオ入力端子付
- ワイヤレスリモコン付

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,278	¥7,300
18回	¥5,972	¥5,000
30回	¥4,157	¥3,200

NEC PC-KD854N



定価 ~~¥84,800~~

税込み特価 ¥54,000

- 4050文字アナログカラーディスプレイ
- 0.39ピッチ
- チルト台付
- PC88、PC98、PC286シリーズに最適

回数	1回目	2回目以降
10回	¥6,660	¥5,800
15回	¥4,480	¥4,000
20回	¥3,740	¥3,100

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
NEC	PC-TV455(TV内蔵)	¥147,000	¥ 89,800
NEC	PC-TV354(TV内蔵)	¥110,000	お電話にて
NEC	PC-KD862S	¥ 99,800	お電話にて
NEC	PC-KD853N(限定)	¥118,000	¥ 65,000
NEC	C14-R18(TV内蔵)	¥ 58,000	¥ 32,800
シャープ	CU-14FD	¥ 74,800	¥ ~~55,000~~
シャープ	CU-14GD	¥ 69,800	¥ ~~48,000~~
シャープ	CU-14TV(TV内蔵)	¥ 98,800	¥ 79,800
三洋	CMT-147L(W)	¥ 79,800	¥ 45,000
三洋	CMT-147H(W)	¥ 84,800	¥ 49,800
三菱	XC-1498C	¥ 99,800	¥ 54,800

ハードディスク

今一番便利で最大限にPCを活かすのがハードディスクです

テクノジャパン PD-401



40MB

定価 ~~¥98,000~~

税込み特価 ¥79,800

- 40メガハードディスクユニット
- PC98、PC286シリーズI/F付属
- 初心者にも簡単！SELEX WINDOWソフト付き

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,582	¥8,600
15回	¥6,776	¥5,900
30回	¥4,157	¥3,200

緑電子 Little E40 MkII



40MB

定価 ~~¥98,000~~

税込み特価 ¥69,800

- 40メガハードディスクユニット
- PC98、PC286シリーズ I/F付
- 大好評のインストールソフトS. O. S. 付

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,682	¥7,600
15回	¥5,376	¥5,200
24回	¥4,164	¥3,400

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
ICM	SR-80(80メガ)	¥168,000	¥134,000
ICM	SRC-80(80メガ)+SCSI I/F	¥188,000	¥153,000
ICM	SRC-40(40メガ)+SCSI I/F	¥138,000	¥110,000
キャラベル	CA-80LG(80メガ)	¥168,000	¥124,000
キャラベル	CA-1025SC(100メガ)+SCSI I/F	¥247,000	¥194,000
キャラベル	CA-0818SC+SCSI I/F	¥217,000	¥169,000
キャラベル	CA-0428SC+SCSI I/F	¥157,000	¥123,000
日本アルトス	アルトス90-IN-S(内蔵SCSI 90メガ)	¥198,000	¥153,000
テクノジャパン	PD-40S(SCSI 40メガ)	¥138,000	¥109,000
テクノジャパン	PD-80S(SCSI 80メガ)	¥168,000	¥134,000
テクノジャパン	PD-100S(SCSI 100メガ)	¥198,000	¥155,000
緑電子	プロフェッサーS90(SCSI 90メガ)	¥198,000	¥149,000

漢字プリンター

PCをワープロとして利用するには不可欠な商品です

Star BR-2415



33%引き

24ドット136桁

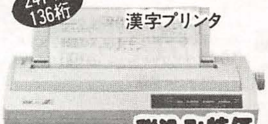
定価 ~~¥94,800~~

税込み特価 ¥64,800

- 136桁、24ピン漢字プリンター
- PC-PR/NMモード切替可能
- PC98はもちろん、AX、J3100もOK！
- PC用ケーブル付
- B4横サイズの印字が可能

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,632	¥7,000
12回	¥7,028	¥5,900
20回	¥4,868	¥3,700

Star CR3415CL



24ドット136桁

漢字プリンタ

定価 ~~¥148,000~~

税込み特価 ¥89,800

- 7色カラー対応
- NEC NM-9950II互換・ESC/P対応 136桁漢字プリンター
- ペーパーパーキング機能付
- 24×48ドット明朝体漢字フォント内蔵
- PC用ケーブル付

回数	1回目	2回目以降
10回	¥10,582	¥ 9,700
15回	¥ 6,776	¥ 6,700
36回	¥ 3,750	¥ 3,100

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
NEC	PC-PR201X	¥275,000	お電話にて
NEC	PC-PR201J	¥215,000	お電話にて
NEC	PC-PR201B	¥ 99,500	お電話にて
NEC	PC-PR150V	¥ 99,800	お電話にて
NEC	PC-PR150H	¥ 84,800	お電話にて
NEC	PC-PR101TL3	¥ 69,800	お電話にて
スター	TX-24CL	¥ 69,800	¥ 42,800
ブラザー	M-1224P/X	¥ 79,800	¥ 59,800
キャノン	BJ-130J(NMモデル)	¥198,000	¥139,000
キャノン	LBP-B406(PC)	¥598,000	¥418,000
エプソン	AP-850(PC)	¥ 96,800	¥ 72,600
エプソン	VP-550(PC)	¥ 87,000	¥ 64,800
エプソン	VP-950(PC)	¥128,000	¥ 96,000
エプソン	VP-1350(PC)	¥ 96,800	¥ 72,800
エプソン	VP-2050(PC)	¥158,000	¥118,000
SONY	HBP-F1C(カラー)	¥ 49,800	¥ 39,800

増設RAM EMSボード

ワークエリヤの拡張や処理のスピードUPが出来ます

I/Oデータ PIO-PC34HX-2MA IOS-10II



定価 ~~¥53,000~~

税込み特価 ¥42,400

- PC-98、286用2メガEMSボード
- EMSメモリ、I/Oバンクメモリ、プロテクトメモリなどの全てのモードに対応

回数	1回目	2回目以降
3回	¥14,896	¥14,600
6回	¥ 7,944	¥ 7,400
15回	¥ 4,088	¥ 3,100

メルコ HCE-2000 (MX-1ソフト付)



定価 ~~¥64,800~~

何と半額以下！限定20セット！

税込み特価 ¥31,800

- PC-98、286用2メガRAMボード
- 付属のソフトでRAMディスク/エミュレートEMS/キャッシュディスクとして利用可能

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,072	¥11,000
6回	¥ 5,708	¥ 5,600
10回	¥ 4,062	¥ 3,400

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
I/Oデータ	IOS-10II	¥ 8,000	¥ 6,400
I/Oデータ	PIO-9234-0.25MF	¥ 15,000	¥ 12,500
I/Oデータ	PIO-9234-0.5MK	¥ 18,000	¥ 15,000
I/Oデータ	PIO-PC34H-2MA	¥ 40,000	¥ 32,000
I/Oデータ	PIO-RA134-2M	¥ 38,000	¥ 30,500
I/Oデータ	PIO-RA134-4M	¥ 77,000	¥ 59,800
メルコ	MRA-2000(RA21、51専用)	¥ 49,800	¥ 39,800
メルコ	EMZ-1000mkII(EMS専用)	¥ 29,800	¥ 23,800
メルコ	EMJ-1000MKIII	¥ 27,000	¥ 21,600
メルコ	EMJ-2000MKIII	¥ 44,800	¥ 35,800
メルコ	EMJ-4000MKIII	¥ 79,800	¥ 63,800

その他の周辺機器

PCを活かす数々の便利な周辺機器のご紹介です

NEC コムスターズ 2424/4



定価 ~~¥38,800~~

税込み特価 ¥32,000

- 2400ボー/NMPクラス4の高性能モデム
- RS232Cケーブル付属
- PCシリーズをはじめ、ほとんどのパソコン、ワープロで使用できます。
- 1990年はパソコン通信の幕開けだ！

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,280	¥11,000
6回	¥ 5,920	¥ 5,600
10回	¥ 4,280	¥ 3,400

POP通商 KMF-35S



定価 ~~¥39,800~~

税込み特価 ¥33,800

- PC98、286用外付け3.5フロッピー
- 2HD/2DDケーブル付属
- データのコピーなどに最適
- 別売(税込特価¥18,000)のドライブユニットを加え2ドライブ使用にできます。

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,752	¥11,700
6回	¥ 6,328	¥ 5,900
12回	¥ 3,418	¥ 3,100

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
エプソン	SR240S(2400ボーモデム)	¥ 38,800	¥ 31,000
エプソン	FR-2000(FAXボード)	¥ 49,800	¥ 39,800
オムロン	MD-12FS(1200ボー極小モデム)	¥ 21,000	¥ 16,800
アイワ	PV-A24MNP5(2400ボーモデム)	¥ 54,800	¥ 43,800
POP通商	KMF-35TWIN(3.5"2ドライブ)	¥ 59,800	¥ 47,800
POP通商	KMF-35S(3.5"1ドライブ)	¥ 39,800	¥ 31,800
POP通商	KMF-5L(286L用5"1ドライブ)	¥ 69,800	¥ 55,8[illegible]
POP通商	KMF-5LV(98LV用5"1ドライブ)	¥ 58,000	¥ 46,000
POP通商	KMF-535WS(5&3.5"2ドライブ)	¥ 88,000	¥ 69,800
アクセル	FDC-358(3.5"2ドライブ)	¥ 98,000	¥ 67,000
アクセル	FDC-58(5"2ドライブ)	¥ 98,000	¥ 67,000
アクセル	FDC-57(5"1ドライブ)	¥ 68,000	¥ 52,800

新品代金引換配送OK！

消費税は内税だから安い！

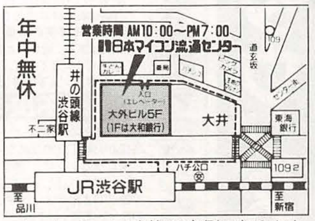
表示価格の他に消費税はいりません

全国どこでもお電話一本で即お届け！ 受付時間 AM10:00～PM7:00

東京受付 03 [463] 4455 (ヨシココ)

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901

仙台受付 022(261)0929　FAX. 03(463)2394



※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊢6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊢5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊢451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告4P目をごらん下さい。

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

FM TOWNSフェアー

遊び心がいっぱい! 写真のようなグラフィックが魅力のタウンズ

富士通 FMTOWNS フェアー

当社は㈱富士通のFMショップ会有力販売店です



ゲームソフト ビジネスソフト更に充実!!

注文番号 FMT-E01 FMタウンズ2 基本激安セット

	税別定価
FMタウンズ2(本体)	¥398,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥20,000
FMT-DP531(専用モニター)	¥89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥545,800

48%引き　パソコンデスクプレゼント!

フェアー特価 ¥291,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥18,940	¥18,400
24回	¥14,480	¥14,300
36回	¥10,250	¥10,100
60回	¥12,180	¥6,600

注文番号 FMT-E02 FMタウンズ2 おまかせ激安フルセット

	税別定価
FMタウンズ2(本体)	¥398,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥20,000
FMT-DP531(専用モニター)	¥89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
ターボアウトラン(人気ゲーム)	¥9,800
アフターバーナー(人気ゲーム)	¥9,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥12,800
富士通ハビタット(通信ソフト)	¥6,800
タウンズV-NET(通信ソフト)	¥18,000
PM1200F(パソコン通信用モデム)	¥21,000
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥624,000

44%引き　パソコンデスクプレゼント!

フェアー特価 ¥355,900

回数	1回目	2回目以降
20回	¥21,444	¥20,600
24回	¥19,762	¥17,400
36回	¥14,375	¥12,300
60回	¥13,242	¥8,100

注文番号 FMT-E03 FMタウンズ2F 基本セット

	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥20,000
FMT-DP531(カラーCRT)	¥89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
ターボアウトラン(人気ゲーム) 又はアフターバーナー	¥9,800
合計定価	¥535,600

パソコンデスクプレゼント

フェアー特価

回数	1回目	2回目以降
18回	¥25,887	¥24,600
24回	¥20,369	¥19,100
36回	¥14,438	¥13,500
60回	¥12,479	¥8,900

注文番号 FMT-E04 FMタウンズ2F 人気ゲームセット

	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥20,000
FMT-DP531(カラーCRT)	¥89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
キャンキャンコレクション(人気ゲーム)	¥5,800
スーパー大戦略(人気ゲーム)	¥8,800
信長の野望・戦国群雄伝(人気ゲーム)	¥11,800
スーパーオデッセイ(人気ゲーム)	¥9,700
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥12,800
ターボアウトラン(人気ゲーム)	¥9,800
アフターバーナー(人気ゲーム)	¥9,800
合計定価	¥584,500

パソコンデスクプレゼント

フェアー特価

回数	1回目	2回目以降
24回	¥22,631	¥21,100
30回	¥18,397	¥17,400
36回	¥16,563	¥14,900
60回	¥9,921	¥9,900

注文番号 FMT-E05 FMタウンズ2F ハビタット通信セット

	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥20,000
FMT-DP531(カラーCRT)	¥89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
富士通ハビタット(通信ソフト)	¥6,800
タウンズV-NET(通信ソフト)	¥18,000
PV-A24MNP5(2400ボーモデム)	¥54,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
キャンキャンコレクション(人気ゲーム)	¥5,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥12,800
ターボアウトラン(人気ゲーム)	¥9,800
合計定価	¥633,800

パソコンデスクプレゼント

フェアー特価

回数	1回目	2回目以降
24回	¥23,123	¥23,100
30回	¥19,868	¥19,000
36回	¥16,813	¥16,300
60回	¥11,193	¥10,800

注文番号 FMT-E06 FMタウンズ1 おまかせ激安フルセット

	税別定価
FMタウンズ1(本体)	¥338,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥20,000
FMT-DP531(専用モニター)	¥89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
FMT-EM1M(1メガ増設RAM)	¥60,000
ターボアウトラン(人気ゲーム)	¥9,800
アフターバーナー(人気ゲーム)	¥9,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥565,400

46%引き

税込特価 ¥313,200

回数	1回目	2回目以降
15回	¥24,584	¥23,300
18回	¥20,448	¥19,800
24回	¥17,676	¥15,300
36回	¥13,500	¥10,800
60回	¥7,416	¥7,200

パソコンデスクプレゼント

注文番号 FMT-E07 FMタウンズ2H 基本激安フルセット

	税別定価
FMタウンズ2H(本体)	¥548,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥20,000
FMT-DP531(専用モニター)	¥89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥695,800

30%引き

税込特価 ¥501,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥25,380	¥24,600
30回	¥22,915	¥20,200
36回	¥20,750	¥17,300
60回	¥12,880	¥11,500

パソコンデスクプレゼント

タウンズをセットでお求めの方に

パソコンデスクプレゼント!!

DS-30　幅 650×奥行 600×高さ 1225(mm)



更に宮沢りえのCDスタンドとキーホルダーもプレゼント!

完全なサポートで、しかも超特価!

サービス満点 サポート万全 信頼と安心の 日本マイコン流通センター

→「総合保険」と「通常保証」で2倍の安心→

盗まれても、落としても安心!

㈱日本マイコン流通センターでお求めの商品には事故や盗難でも安心の総合保険に自動的に加入されます。パソコンなどの商品は一般の電気製品の様に自然に故障することは非常に少ないのですが、水や火などには非常に弱いものです。また、人気商品の為、盗難も増えつつあります。

通常、メーカーやパソコンショップがつけている「保証」は、自然発生の故障や不良に対してのものですが、当社では、その他に、「不注意や事故などでの損害」に対しても「補償」致します。

《保険概要》

1商品¥200,000以上の品につき1商品ごとに保険が無料で自動的に加入されます。また¥200,000未満の商品でも、わずかな手数料で同様の保険に加入できます。

(保険期間はお求めから1年間です。期限後の延長も出来ます)

《保険による補償の範囲》

火災、水没、崩れによる損害、盗難、商品の移動中の事故、不注意による落下など、お客様が故意に破損させた以外の一般的な事故による損害に対して補償されます。

故障や不良の際は通常保証で!

自然発生的な「故障」や「不良」に対する保証を行なうものです。商品により保証期間は異なりますが、パソコンの自然発生的な故障は非常に少ないため、「最初は動作してたが最近調子がおかしい」などということはほとんどありません。

故障のほとんどは「使用上の不注意による破損」です。当社ではこの「不注意」による故障などは上記の総合保険で補っておりますので、安心です。

メーカーや一般のパソコンショップの「保証」は、この自然発生による故障しか、保証してくれませんよ!

→便利でうれしいシステムもたくさん!→

仙台受付センター 開設! 022(261)0929

北海道、東北地方の方へ朗報/ 仙台にテレホン受付センターが開設されました。電話代が安くすんで、しかも東京受付同様のサービスや商品の提供が受けられます。既設の東京、大阪、福岡受付とともにご利用下さい。

今買って、夏・冬のボーナス2回払いOK

日本信販との提携により、夏・冬ボーナス2回払いが可能になりました。もちろんカードをお持ちでない方でも簡単にお申込ができます。詳しくは、お電話でお問い合わせ下さい。

商品のお届け日の指定や曜日の指定もお受け致します

「○月○日しか家にいない」とか「△曜日しか家にいない」という方もたくさんいらしゃると思います。お申し込み時にぜひご相談下さい。

夜間のお届けもOK

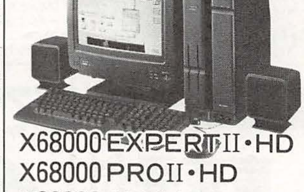
「いつも家には帰るけど、夜7時でないと……」という方へ。午後6時から8時までのお届けが受付られるようになりました。お申し込み時にご相談下さい。

代金引き換えにてのお届けができます

「振込や送金に行く暇がないんで……」などという方へ。商品をお届けする際にドライバーへ代金をお支払して頂くシステムを導入しました。

※代金引き換えシステムは20歳以上の方への確認が必要です。未成年の方は親と一緒にお申し込み下さい。また、このシステムは若干の手数料がかかりますのでご了承下さい。

特報! X68000に新製品!!



X68000 EXPERTII・HD
X68000 PROII・HD
X68000 SPER HD

3タイプ5種類になって機能大巾UP!

大特価 予約受付中!

総合保険付

消費税は内税だから安い!

表示価格の他に消費税はいりません

買って安心
使って便利!! **日本マイコン流通センター** 8ページ目

中古買取り、下取りのページ

あなたのマイコンを高く買い取ります。中古や新品への買い換えもOK!

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて
全国ネットであなたのマイコンを

高価買取・下取

98,88,286,X68K,4,000文字モニター、漢字プリンター
特に高く買います。



注意
当社では、お客様からの下取りや買取りの価格も全て消費税込み価格で表示、又は取り引きさせて頂いております。お客様の支払額や受け取り額は今まで通り当社から示した金額になりますので、消費税は意識しなくて結構です。

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!
直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。(印鑑と身分証明書をお持ち下さい)

下取・売却をお急ぎの方は直接、現品を宅急便などで下記へお送り下さい。
- 下取りをご希望の方は買い換え希望の商品名をメモ用紙などにご記入の上同封してください。下取品と購入商品の差引きの請求を連絡いたします。
- 売却をご希望の場合は、「売却希望」とご記入の上お送り下さい。現品が着き次第、早急に高価買取り代金をお届け致します。
- 下取り、売却どちらの場合でも周辺機器、ボード類、ソフトなども買取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先にお送り下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンショップ MK係
03-463-4455㈹

〔注意〕NEC・エプソン・シャープ以外の機種やMSX、古い機種などは買取り出来ないことがありますのでお電話でお問い合わせ下さい。

全国どこでもお電話一本で簡単申込み
受付時間 AM10:00~PM7:00

東京受付 03[463]4455 (ヨシココ)

大阪受付06(364)1258/福岡受付092(751)3901
仙台受付022(261)0929 FAX.03(463)2394

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。



日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊢6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊢5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊢451454〕

24時間FAX受付中
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……………24時間FAX受付
FAX 03(463)2394 又は 03(496)7267へお気軽にどうぞ!
お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積申込書を用意いたしました。内容をご記入の上、郵便にてお送り下さい。7日~10日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送りいたします。またFAXにての見積り申込みもお受けいたします。お客様のFAX番号をお忘れなく記入してください。即時、返送させていただきます。(FAX)03-463-2394

キリトリ線

《無料見積申込書》 年 月 日 日本マイコン流通センター御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒			TEL		
購入予定日	年 月	職業		年令 才	購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額	月々 円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

Ⓑ5月号

ダブルエキサイティングセール

お買上げの方全員にファルコムキャラクターグッズの「イースIIマジカルボックス」をプレゼント中!!



イースIIマジカルボックス

今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ　お支払いは5月からでOK!



テレホンショッピング
仙台(022)224-5591

MSX2+はメガROMソフトで新エキサイティング!!

① MSX2+ PERSONAL COMPUTER WAVY 70FD

●BASICプログラムの実行速度がアップするBASICコンパイラ内蔵

●フロッピーの出し入れが簡単なフロントローディングFDD採用



●PHC-70FD……………………¥64,800
●MSX用ジョイパッド(FS-JS220)……¥1,500
●ROMソフト(限定品)……………¥5,800
合計¥72,100を
現金特価49,800円(税別)

頭金なし　第1回目4,780円　月々3,000円×17回
お支払い合計…………55,780円(税別)

② Panasonic MSX2+ A1 WSX



パナソニックMSX2+
FS-A1WSX
●内蔵のワープロ・グラフィックソフトがカラー印字対応
●ワープロソフトも初心者にやさしいレッスン&初級モード付

●FS-A1WSX……………………¥69,800
●ROMソフト……………………¥5,800
●ジョイカード〈FS-JS220〉………¥1,500
合計　¥77,100
現金特価66,800円(税別)

頭金なし　第1回目3,890円　月々3,200円×23回
お支払い合計…………77,490円(税別)

③ ソニー HIT BIT MSX2+ F1XV



①自分で作曲ができるくF1シンセサイザー>②グラフィックツールくらくらくアニメ>③ワープロソフトく文書作佐衛門XVバージョン>が楽しめるクリエイティブツールディスクが付属

●HB-F1XV…………………………¥69,800
●ROMソフト………………………¥5,800
合計¥75,600
現金特価66,800円(税別)

頭金なし　第1回目3,890円　月々3,200円×23回
お支払い合計…………77,490円(税別)

④ MSX2+ PERSONAL COMPUTER WAVY 70FD2

●3.5インチダブルドライブ標準装備で、ラクラク操作

●プログラム実行速度がアップするBASICコンパイラ搭載



●PHC-70FD2　¥87,800
●MSXジョイパッド(FS-JS220)　¥1,500
●ROMソフト(限定品)　¥5,800
合計¥95,100を現金特価74,800円(税別)

頭金なし　第1回目3,970円　月々3,600円×23回
お支払い合計…………86,770円(税別)

ELECTRIC & LIVING

エルタウン
庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市青葉区一番町三丁目6-5 ☎022(224)5591

コンピュータ石巻バイパス
石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211

コンピュータ・山形
山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222

コンピュータ・咲田
郡山市咲田一丁目27-7 ☎0249(34)8778

コンピュータ・古川
古川市李𡋽前田10 ☎02292(3)3883

コンピュータ・泉中央
仙台市七北田字高柳99 ☎022(375)4855

コンピュータ・気仙沼
気仙沼市字赤岩杉の沢 ☎0226(24)2626

受付時間 AM10:30▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも **無料発送**／ご注文は **商品NOでどうぞ**／担当は佐藤(裕)まで

低金利でお得な **OAクレジット**／手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い **長期60回払までOK!!**　ゆっくりお支払い **5月からのお支払いでOK!**

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい。



パソコンの大型専門店
コンピュータ・中央


dexter soft
新発売
妖魔降臨
死の世界から三人の勇者が帰ってきた。
MSX初！キミはこんな超ビッグなキャラクターを見たことがあるか！画面ブッチギリのデカキャラが大暴れ。3人の主
人公はそれぞれ得意技を持っている、キミが3人を選ぶ順番で攻略法が違うぞ！デカ敵キャラがゾロゾロ！
ステージは8面、アクションにつぐアクションがキミをラストの大感動へ導くぞ!!
八之巻
七之巻
松尾芭蕉
五之巻
五十壱日
愛する女性・静を救え！墓場からよみがえった3人の男たち＝忍者・松尾芭蕉、武将・徳川吉宗、退魔師・安部晴明がそれぞれの得意技で恐しいパワーを秘めた妖怪どもに挑む。メチャクチャ悪事をつくす妖怪の魔手は都を炎に包み、人々を恐怖におののかせている！さあ、日の本の国の滅亡の日は近ずく！さらわれた静を守る結界の効き目も108日！身の毛もよだつ恐ろしい巨大な妖怪が次から次へ。恐怖の体験に耐えて、君はいつまで戦い続けられる?それともパソコンと手を切るか！
MSXアクションゲーム
妖魔降臨 ND-30
価格7,800円
MSX2+ MSX2 2DD DOS1
dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社 〒101 東京都千代田区外神田5-2-2浜田ビル
日本デクスタ関西株式会社 〒542 大阪市中央区瓦屋町1-9-3中澤中央ビル4F
●お問合わせは☎03-839-4716
●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。



これまでのパソコンに、豊かな感性を与えたFM TOWNS。形、色、動き、音が一体になって、人間とのより深いインタフェースを実現したFM TOWNSが、さらにグレードアップしました。ハードディスク内蔵タイプも加わり、2機種4タイプ、ニューラインアップで新登場。ホビーからビジネスまで、多彩なジャンルのアプリも続々登場。オリジナルソフト100種に加え、MS-DOS™ソフトも500種勢揃い。使い方もますますひろがるFM TOWNSです。

ハードディスク内蔵タイプも登場。2機種4タイプの新ラインアップです。

フロッピィディスクタイプとあわせて、合計2機種4タイプに。充実のラインアップから、自分にあった一台をお選びいただけます。

ますます充実、周辺機器。FM TOWNSの可能性をひろげます。

A4サイズ/1677万色対応のカラーイメージスキャナ、熱転写方式26万色対応のカラービデオプリンタ等さらに広がりを見せる周辺機器。FM TOWNSのポテンシャルを最大限に引き出します。


カラーイメージスキャナ


カラービデオプリンタ

あれもできる。これもできる。豊富なFM TOWNSアプリケーションの世界。

ミュージック/グラフィック/ゲーム/通信/ビジネス/ワープロ/データベース/ホビー/教育など、充実のソフトラインアップで幅広いジャンルをサポート。MS-DOS™ソフトも500種せいぞろい。ソフトウェアとともに、FM TOWNSの世界がどんどんひろがります。

マルチクリエイティブツール TownsGEARが進化をとげました。

絵、音、文字などを自在に駆使して、誰にでも簡単にオリジナルソフトを作ることができるTowns GEAR。より優しく、より速くなるとともに、ハードディスク対応で、大量なデータライブラリの保存も可能に。32,000色のイメージフレームを採用することで、表現力に磨きがかかりました。

本格プログラミングをサポート。開発環境もいよいよ豊かに。

待望の386™ネイティブモードに対応したCコンパイラFM TOWNS High C™ Compiler V1.4を提供。各種開発環境もそろって、本格プログラミングを可能にしました。

※MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。※386は米国インテル社の商標です。
※High Cは米国Meta Ware社の商標です。


モデル 2Fセット


モデル 2Hセット

〈フロッピィディスクタイプ〉
- モデル1F 本体標準価格 ¥318,000(税別)
  (3.5インチFDD1基、メインメモリ1MB)
- モデル2F 本体標準価格 ¥378,000(税別)
  (3.5インチFDD2基、メインメモリ2MB)

〈ハードディスク内蔵タイプ〉
- モデル1H 本体標準価格 ¥458,000(税別)
  (3.5インチFDD2基、ハードディスク20MB内蔵、メインメモリ1MB)
- モデル2H 本体標準価格 ¥548,000(税別)
  (3.5インチFDD2基、ハードディスク40MB内蔵、メインメモリ2MB)

※本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。

'90年代はマルチメディア時代

ハイパーメディア・パソコン
FM TOWNS

本広告に掲載の商品の価格について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関する消耗品等および役務について、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

FMシリーズマニュアル通信販売

FMシリーズの各種マニュアルの通信販売を実施中。詳しくは、下記までお問い合わせ下さい。
●富士物流㈱富士通マニュアル通販センター
☎(03)474-1231(土・日・祝日を除く9:00~17:00)または全国の富士通プラザで

お問い合わせ電話窓口 〔お問い合わせ時間〕10:00AM~6:00PM 月~土〔祝日を除く〕FM TOWNSインフォメーションサービス (03)5690-0032/ ●札幌(011)222-5476 ●仙台(022)267-5250 ●東京(03)646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334 ●広島(082)211-1759 ●高松(0878)51-8125 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248

定価440円(本体427円) 雑誌18361-05 T4911836105448